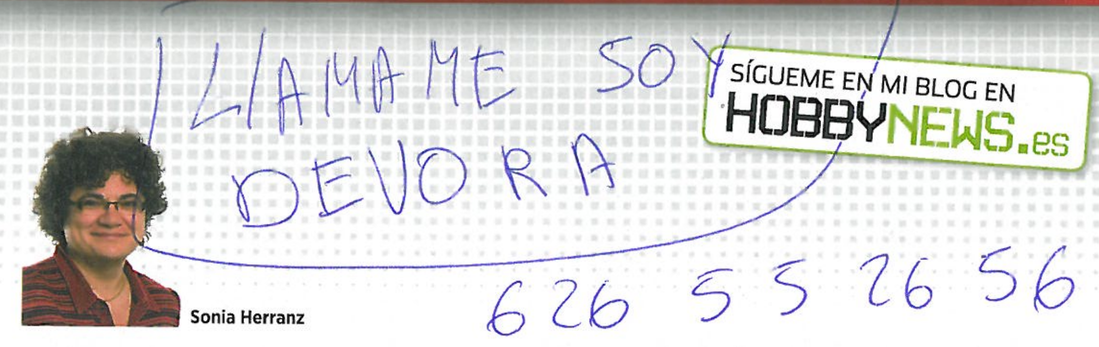


Por sólo 2'99€
REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL
#159
8 424094 800032
00159
¡DESCUENTO SEGURO!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN LOS JUEGOS RECOMENDADOS EN PÁG.99
• STREET FIGHTER X TEKKEN (ED. COL.) PS3
• NINJA GAIDEN 3 (ED. COL.) PS3
• THE JAK & DAXTER TRILOGY PS3
• UNIT 13 PS VITA
• F1 2011 PS VITA
Canarias 3,14 € • Portugal 2,99 €
Play manía
» AVANCE
10 JUEGOS ÚNICOS
Sleeping Dogs, Dishonored, Dragon's Dogma, Sorcery, The Last of Us, Gravity Rush...
» LO ÚLTIMO DE...
• Assassin's Creed III
• Medal of Honor Warfighter
• Unit 13
• Ninja Gaiden 3
• Prototype 2
• Street Fighter X Tekken...
GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS3
Play manía
FINAL FANTASY XIII-2
LOS TROFEOS • FRAGMENTOS • MONSTRUOS
¡GUÍA DE FF XIII-2 DE REGALO!
Archívala en la caja del juego
COMPARATIVA
MASS EFFECT 3 VS Final Fantasy XIII-2, Skyrim, Dragon Age II, Dark Souls, Reckonig...
LOS MEJORES JUEGOS DE ROL
» REPORTAJE
30 AÑOS DE PORTÁTILES
Desde GAME & WATCH hasta PS VITA
» NOVEDAD
OPERATION RACCOON CITY
Descubre el nuevo Resident Evil multijugador

EDITORIAL



SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYNEWS.es

Sonia Herranz

Grandes (y polémicos)

No soy supersticiosa, pero los años pares, (mejor múltiplos de 6), me dan buenas sensaciones. Aunque este año no parecía demasiado prometedor...

Por lo menos hasta que Rockstar anunció *GTA V*, Capcom *Resident Evil 6*, Konami Metal *Gear Rising: Revengeance*, Ubisoft *Assassin's Creed III*, THQ *Darksiders II*, Activision *Prototype 2*... Todos juegos de sagas con mucha calidad que llevaban en barbecho unos añitos (digamos que *La Hermandad* y *Revelations* no han sido más que paréntesis).

Lo más curioso es que además de ser títulos de gran atractivo, todos van acompañados de no poca polémica. De *GTA V* se dice que no va a ser un *San Andreas*, aunque parezca prometerlo. A *Resident Evil 6* se le achaca haber abandonado a los incondicionales de la saga olvidándose del terror ("el miedo mata la acción"), de *Metal Gear Rising*, qué os voy a contar Y de *Assassin's Creed III*...

Pues de la tercera entrega de la saga de los assasins se ha dicho de todo en estos escasos 5 días desde su anuncio. El viaje a los USA no parece haber gustado a todo el mundo. Y a mí la primera, que me veía cortando cabezas en plena Revolución Francesa y no luchando contra los casacas rojas en Boston... Eso sí, después de ver el vídeo y las imágenes sólo me queda reconocer que estoy impresionada. Los más modernos diréis que estoy "hypeada". Yo, que soy más vieja, diré que se me cae la baba.

Aunque más allá de los grandes entre los grandes, este 2012 nos va a deparar, además, sorpresas de nivel... Echad un ojo al reportaje de más adelante...



Lo que nos habéis dicho...

Cultos



David Sosa Marrero
Con *Assassin's*, nos divertimos y aprendemos historia, qué más queremos je, je

Desesperados



Rubén Campoy
¿Alguien sabe cuándo bethesda quitará los más de 100 bugs que tiene *SKYRIM*?

Reivindicativos



Cristy Juan Antonio
Menos *Assassin's Creed 3* y más *GTAV*

Afortunados



Aitor Notinkxines
Ayer decidí desmontar mi vieja PS3 con el lector roto y resulta que no estaba roto sólo desenchufado.

Arrepentidos



Pedro Pérez Ramírez
Vendí *Uncharted 3* y *Mafia II* Ed. coleccionista por 36€. Todavía no me acabo de creer que vendiera el *U3*...

Con visión de futuro



Moisés Santos
Que mejoren el navegador de PS3 y que incluyan redes como en Vita.

¡Fieles!



Javi Durá
Aquí tenéis la foto que os prometí, gracias por estos años. Seguid así siempre ;)



Visítanos en facebook
www.facebook.com/revistaplaymania

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

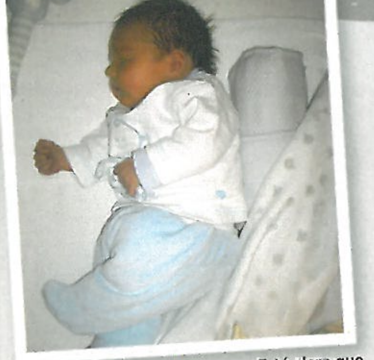
Este mes nos ha dado tiempo a asistir a todas las fiestas y presentaciones de Vita, a innumerables eventos jugables y... ¡A ser tíos otra vez!



Sonia se pasó la semana del lanzamiento de Vita de evento en evento. Aquí la tenéis en la fiesta sólo para mujeres, con otras chicas del sector.



Kenta Kinoshita, director de *Dragon's Dogma*, le estuvo contando a Alberto algunas de las excelencias de su prometedor juego.



¡Dani ha sido papá! Otra vez. Está claro que al equipo de Playmanía nos da tiempo a hacer muchas cosas y de lo más variadas... ¡Incluso niños tan guapos como éste!

SUMARIO #159

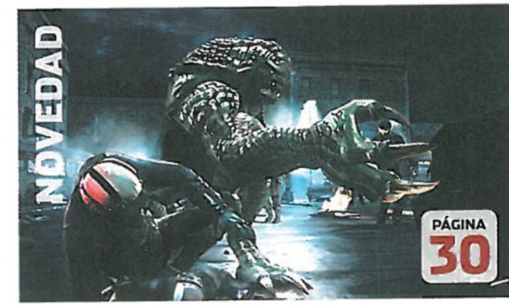




10 Juegos únicos. Puede que no tengan una saga con mucho nombre detrás, pero son juegos que van a hacer tanto ruido como los títulos consagrados...



Street Fighter X Tekken. ¿Quién nos iba a decir que viviríamos un enfrentamiento así?



RE Operation Raccoon City. ¿Te atreves a volver a Raccoon City y a enfrentarte con sus engendros?

NOVEDAD

EN PORTADA MASS EFFECT 3

PÁGINA 26

Analizamos el último juego de esta genial trilogía y lo comparamos con los mejores juegos de rol del momento.

TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

Agenda PlayStation

DEL 15 DE MARZO AL 15 DE ABRIL

Para saber lo que está pasando en el mundo PlayStation tienes que echarle un ojo a nuestra agenda. Aquí tienes los lanzamientos más importantes de los próximos 30 días, en los que hay de todo para elegir y mucho muy bueno.

15 DE MARZO JUEVES

- Birds of Steel · PS3
- FIFA Street · PS3
- Little King's Story · PS Vita
- Silent Hill: Downpour · PS3 — RECOMENDADO
- Silent Hill (HD Collection) · PS3 — RECOMENDADO
- Unit 13 · PS Vita — RECOMENDADO

16 DE MARZO VIERNES

- Ben 10 Galactic Racing · PS Vita
- Saint Seiya Batalla por el Santuario · PS3

20 DE MARZO MARTES

- Airbender, el último guerrero · Blu-Ray
- Colección Rec: Rec 1 + Rec 2 + Quarantine · DVD
- Iron Man 2 · Blu-Ray
- Las Aventuras de Tintín: El Secreto del Unicornio · Blu-Ray 3D + 2D
- Star Trek (2009) · Blu-Ray

23 DE MARZO VIERNES

- Resident Evil: Operation Raccoon City · PS3 — RECOMENDADO
- Ninja Gaiden 3 · PS3 — RECOMENDADO

29 DE MARZO JUEVES

- Assassin's Creed: Ottoman · PS3
- Watchmen: Ed. Limitada Cómic · Blu-Ray
- Zombies Party: Ed. Limitada Cómic · Blu-Ray

31 DE MARZO SÁBADO

- Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations · PS3
- Ridge Racer Unbounded Ltd. Edition · PS3 — RECOMENDADO
- Sniper Ghost Warrior 2 · PS3 — RECOMENDADO

12 DE ABRIL JUEVES

- Top Gun: Hard Lock · PS3



Resident Evil Operation Raccoon City

Un juego de acción con un fuerte componente cooperativo y el atractivo de volver al Raccoon City original.

www.residentevil.com/reorc/

Análisis en página 30

Unit 13

Si tienes una PS Vita estate muy atento a este título. Un juego de acción en tercera persona con un desarrollo muy de portátil y de gran calidad.

www.es.playstation.com

Análisis en página 58



Naruto Shippuden: UN Storm Generations

Es el Naruto más completo, y no solo por abarcar toda la serie: modo online ampliado, más luchadores que nunca...

www.namco.com

Avance en página 97



Silent Hill Downpour

Una nueva entrega de esta agobiante saga que promete volver al terror sicológico.

www.konami.com/silenthill



MARZO 31

Ridge Racer Unbounded

La saga por excelencia de la velocidad arcade en PlayStation vuelve con un juego cargado de novedades en el que destruir la ciudad es tan importante como derrapar.

www.es.namcobandaigames.eu/

Avance en página 96

MARZO 16

Saint Seiya: Batalla por el Santuario

Acompaña a los Caballeros de Bronce a Rescatar a Atenea venciendo a los Caballero de Oro... ¿Que te suena? Claro, es el juego de los "Caballeros del Zodíaco".

www.es.namcobandaigames.eu/

Análisis en página 66

MARZO 23

Ninja Gaiden 3

El ninja Ryu vuelve a PS3 con un juego de acción más asequible con los anteriores.

teamninja-studio.com/ng3/uk/

Análisis en página 40





■ AC3 nos pondrá en la piel de Connor, un "mestizo" (mitad británico, mitad nativo americano) que luchará al lado de George Washington en la guerra de independencia.

ASSASSIN'S CREED 3 | PS3 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | 31 DE OCTUBRE

Assassin's Creed 3 se ambientará en América

TENDRÁ COMO **TELÓN DE FONDO** LA GUERRA DE INDEPENDENCIA AMERICANA DE 1775

Tras meses de rumores sobre la ambientación del siguiente *AC* (Egipto, Francia...), Ubisoft ya lo ha confirmado: *Assassin's Creed 3* nos llevará a la Guerra de Independencia Americana (1775-1783), un conflicto que enfrentó a las 13 colonias británicas contra el reino de Gran Bretaña, en la que también intervinieron los nativos americanos. Y cómo no, en esta entrega manejaremos a un nuevo héroe llamado Connor, también conocido como Ratohnhaké:Ton, su nombre de "mestizo" (de padre británico y madre nativa americana). El juego abarcará los años 1753 a 1783, por lo que veremos la juventud de Connor y cómo es criado por la tribu Mohawk, hasta que su aldea es destruida y se dedicará en cuerpo y alma a combatir la injusticia. En su camino se cruzará con personajes de la talla de George Washington, Benjamin Franklin o Charles Lee, al tiempo que "viviremos" diferentes hechos históricos, desde el gran incendio de Nueva York al asedio a Boston por parte de los colonos. De hecho, gran parte de la aventura se desarrollará en estas ciudades, así como en la frontera (sólo el mapeado de la frontera será 1.5 veces más grande que el de *AC La Hermandad*) y tendrá asentamientos como la aldea Mohawk de Connor o Lexington.

Esta zona estará poblada por todo tipo de flora (árboles y riscos que podremos usar para nuestros movimientos de parkour) y fauna (podremos cazar una gran variedad de animales y, cuanto menos daño les causemos, mejores materiales nos darán). De hecho, habrá sociedades que nos invitarán según actuemos (caza mucho y bien, y serás invitado a uno de estos clubes).

Tampoco faltarán los puzzles a lo *Tetris* de *Revelations*, más niveles de plataformeo puro, un nuevo sistema de economía y propiedades, zonas en las que manejaremos a Desmond en el presente (en New York), algún nuevo sistema de aliados que sustituirá a la Hermandad y muchos combates, en los que se buscará que el jugador se mueva y utilice las novedades en el control (Connor contará con una hoja oculta y un hacha, entre otras armas). Y habrá nuevas cámaras más espectaculares, cambios en el mundo según pase el tiempo, novedades en el multijugador, se rumorea que tendrá cooperativo para 2 o 4 jugadores... Sí, tiene muy buena pinta.





El motor gráfico mejorado pondrá en pantalla más personajes, rostros más detallados... Será más vistoso.

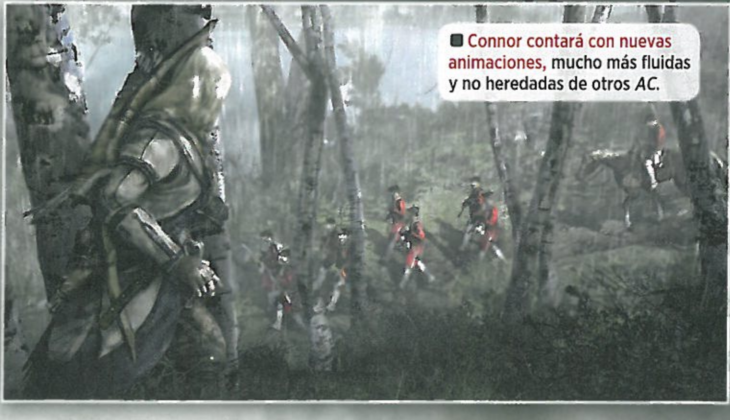


Las misiones tendrán checkpoints y cada acción/objetivo contará para la sincronización total, con la que desbloquearemos recompensas.





Habrá varias zonas de juego y el paso del tiempo afectará a los entornos: hasta los veremos nevados en invierno.



Connor contará con nuevas animaciones, mucho más fluidas y no heredadas de otros *AC*.

EL TERMÓMETRO



SUBEN

DRAGON'S DOGMA

Lo llevamos diciendo varios meses, pero ahora que lo hemos podido jugar, nos reafirmamos: ojito con este bombazo de Capcom. Puede que no tenga nombre, pero derrocha calidad por los cuatro costados. El mes que viene os contaremos más sobre él...

LOS RUMORES SOBRE *CALL OF DUTY*

Los rumores apuntan a que este año tocaría ver una secuela de *Black Ops*, sin olvidar que uno de los jefazos de Sony ha dejado caer que en otoño debutará *CoD* en Vita. ¿Será con *Black Ops 2* o un juego distinto?

PS VITA

Seguimos "flipando" con la maquinita "de marras", este mes gracias a títulos como *Unit 13* o *Escape Plan*, que sin duda demuestran su elevadísimo potencial. Y lo que hay a la vista...

BAJAN





EL "LADRONICIO" DE LAS DESCARGAS

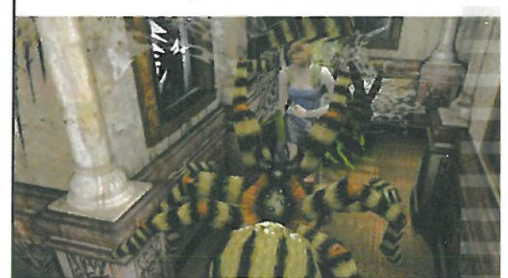
Capcom lo ha vuelto a hacer: tras las críticas que recibió con *Marvel Vs Capcom 3* y algún que otro título, ha lanzado *Street Fighter X Tekken* con personajes que están en el disco y se que venderán como DLC. Genial.

COBRAR DOS VECES POR EL MISMO JUEGO

Si has comprado *Metal Gear Solid HD Collection* para PS3 te tocará volver a pasar por caja si quieres disfrutar de las versiones para PS Vita. Ya podían aprender de *Warrior's Lair*, que en el mismo pack incluirá las 2 versiones.

RESIDENT EVIL 2 Y *RE3* DE LA TIENDA PS

Estos clásicos de PSone no sólo llegan años más tarde a la tienda europea, sino que además llegan en su versión inglesa, es decir, sin los textos en castellano con los que los disfrutamos en su día. ¿Alguien entiende algo? Nosotros NO.



ÚLTIMA HORA

» ANUNCIO

NUEVAS IMÁGENES DE *DEVIL MAY CRY*

Capcom ha desvelado información sobre el "polémico" reinicio de la saga *DMC*, como el **nombre de las armas** (espada Rebellion, pistolas Ebony & Ivory), así como **nuevas imágenes**, que tienen mejor pinta que nunca. Sobre la historia poco se sabe, salvo que **el joven Dante odiará a los demonios** tras pasar por orfanatos, correccionales...



» JUEGO PS3

QUANTIC DREAM NOS PRESENTA A KARA...

Los creadores de *Heavy Rain*, la soberbia aventura exclusiva de PS3, ya están enfrascados en lo que será **su siguiente obra**. Por el momento sólo han mostrado una **demo técnica**, en tiempo real, en la que conocemos a Kara, **un androide** que durante la fase de ensamblado demuestra tener **emociones humanas**. La recreación de sus gestos o sus lágrimas están muy por encima de lo que se vio en *Heavy Rain*. Promete mucho.



» ANUNCIO PS3

LAS SORPRESAS DE LA GDC DE 2012

En la **Games Developer Conference** se han podido ver algunos nuevos proyectos para las consolas de Sony. Uno de los que más nos ha llamado la atención es ***Datura***, un desarrollo de **Santa Monica Studios** (*God of War*). Se trata de un original juego en el que Move se convierte en nuestra mano para interactuar con los objetos del bosque en el que estamos. Tranquilos, el mes que viene os lo contaremos todo.

DATURA

Play ¡Primeras imágenes!

MEDAL OF HONOR WARFIGHTER | PS3 | EA GAMES | SHOOTER SUBJETIVO | 23 DE OCTUBRE

Cuando la guerra se amplía al terrorismo internacional...

Hace dos años pudimos disfrutar del "reinicio" de la saga *Medal of Honor*, que dejó atrás la II Guerra Mundial para llevarnos a Afganistán, a la guerra actual. Ahora, la saga se prepara para afrontar un nuevo cambio, ya que nos volveremos a unir al grupo especial Tier 1 para llevar a cabo operaciones contra el terrorismo internacional, todo hilvanado por la historia personal de Preacher (el Tier 1 que controlaremos) y por la aparición de una nueva amenaza, un nuevo tipo de explosivo que ha llegado a Estados Unidos. Así, lucharemos contra los piratas somalíes que secuestran embarcaciones, viajaremos a Malasia para luchar contra terroristas y acudiremos a otros muchos puntos calientes del globo, donde usaremos todo tipo de arsenal real en situaciones reales (parte del juego ha sido confeccionado por auténticos soldados). Un realismo que confronta un poco con el primer tráiler, donde hay numerosas escenas de acción explosiva al más puro estilo *Call of Duty*. También se ha confirmado que tendrá modo multijugador, en el que también podremos manejar otros cuerpos especiales, como los SAS británicos o los GROM polacos. Todo ello realizado con el motor Frostbyte 2, que tan buenos resultados dio en *Battlefield 3*. Veremos...





Lucharemos contra piratas, y terroristas por todo el mundo.



El sigilo será un arma más en el juego.

Play ¡Nuevos datos!

SNIPER ELITE V2 | PS3 | 505 GAMES | SHOOTER SUBJETIVO | 4 DE MAYO

Reserva *Sniper Elite V2* y podrás dar caza a Hitler...

Hace poco os hablamos de *Sniper Elite V2*, una puesta al día del famoso juego bélico en el que asumíamos el papel de un francotirador tras las líneas enemigas en Berlin, cuyos mejores disparos nos regalarán unas vistas bastante gore de los destrozos de nuestras balas. Pues bien, si reservas el juego antes del lanzamiento podrás acceder a un contenido descargable muy especial: una misión especial para cazar nada menos que al mismísimo Hitler.



La reserva de *Sniper Elite V2* nos dará acceso a una misión especial, en la que nuestro objetivo es abatir al propio Hitler.

Play ¡Nuevos datos!

X COM ENEMY UNKNOWN | PS3 | 2K GAMES | ESTRATEGIA | 2012

¡Dirige a los humanos en la lucha contra los aliens!

Si eres de los que piensas que las consolas necesitan más juegos de estrategia, entonces te va a gustar *Enemy Unknown*. Será una puesta al día del clásico *XCOM* de PC, en el que asumimos el papel del comandante de las fuerzas que deben frenar la invasión alien. Nos encargaremos de enviar a nuestros efectivos allí donde hagan falta (combates tácticos por turnos), gestionar nuestra base (construir nuevas instalaciones, desarrollar armas...), todo con un remozado aspecto 3D.

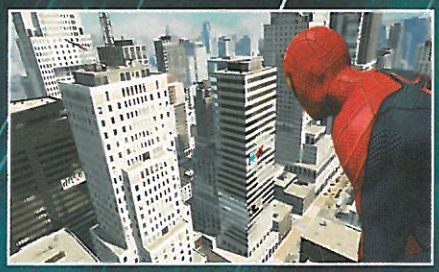


Será un juego de estrategia por turnos el que debemos comandar un ejército contra la invasión alien y gestionar nuestra base.

Play ¡Nuevos datos!

THE AMAZING SPIDERMAN | PS3 | ACTIVISION | AVENTURA | VERANO 2012

Spider-Man por fin tiene un juego a su medida...



El juego será un sandbox o mundo abierto, que será una gran recreación de New York con mucho para hacer.



Los combates serán más vistosos, e intercalaremos los poderes de Spidey con combos de golpes.

Beenox, el estudio que ha creado los últimos juegos de Spider-Man, se ha puesto las pilas con la intención de ofrecer una aventura a la altura del superhéroe, y a tenor de las nuevas imágenes, parece que van por buen camino (al menos gráficamente parece bastante competente). En esta ocasión, *The Amazing Spider-Man* será un juego en mundo abierto, en el que el trepamuros podrá dar rienda suelta a sus poderes arácnicos (balancearse con la tela, enredar a sus enemigos...) y de combate (habrá numerosos combos). De la trama poco se ha dicho, salvo que Spider-Man se enfrentará a unos cuantos de sus archienemigos, como el poderoso Rhino, del que os mostramos las primeras imágenes. Además, Stan Lee, el creador del superhéroe, podría aparecer como personaje jugable. Llegará este mismo verano...



Rhino es el primer supervillano que seguro estará en el juego, aunque no será el único. En breve se desvelarán más...

EN POCAS PALABRAS

ANUNCIO PS3
BORDERLANDS 2, PARA OTOÑO

2K ya ha confirmado que el **21 de septiembre** podremos disfrutar de *Borderlands 2*, un colosal shooter con toques de rol que ofrecerá nuevos personajes (cada uno con nuevas habilidades), **una duración a prueba de bombas y modo online cooperativo para 4** (aún por confirmar en la misma consola). Todo ello con unos gráficos Cel Shaded mejorados que prometen aún más...

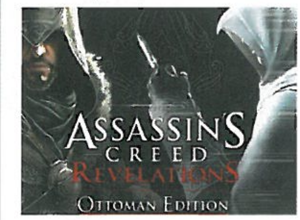


JUEGO PS3
JUEGA GRATIS A *KILLZONE 3*

Al modo online, nos referimos. Sony ha puesto en **PS Store el modo online completo** para que los usuarios puedan jugar a **todos los mapas, expansiones y modos gratis**, con una única limitación: sólo se puede subir hasta el nivel 10. Si quieres más (llegar hasta el nivel 45 con todas sus ventajas), **puedes comprar la parte online por unos 14 €** o bien comprar el juego completo en el Store.

ANUNCIO PS3
AC REVELATIONS OTTOMAN

Ubisoft prepara una **edición completa** de *AC Revelations*, que podría llegar a **finales de marzo** con el apellido "Ottoman". Esta edición incluiría la aventura completa y **todo el contenido descargable** hasta la fecha (3 paquetes), **por unos 40 euros** aproximadamente. Eso sí, el primer *AC* no estaría incluido, como en los primeros *Revelations*.



RUMOR PS3
2K CZECH AYUDA EN *GTAV*

Los creadores de la saga *Mafia* llevan un año "echando un capote" a Rockstar para tener listo el juego cuanto antes. Se habrían centrado en aspectos como **las escenas de video** (soberbias en *Mafia II*) **y animaciones**. Por su lado, Rockstar habría "dado información" a 2K Czech para que *Mafia III* (o como se llame) pueda ser un gran, gran éxito...

RUMOR VITA
NUEVOS JUEGOS PARA VITA...

Los últimos rumores apuntan a que **PS Vita podría recibir un *GTA* totalmente nuevo.** El nombre que más suena es ***GTA Vice City Nights***. Además, también se oye con insistencia que habrá puestas al día de dos esperados títulos de PSP, ***Monster Hunter Freedom 3* y *Final Fantasy Type 0*** (que podría llegar con la coletilla HD). De ser así, vaya trío de ases.

JUEGO PSN
VUELVE *JET SET RADIO* EN HD

Sega ya ha confirmado que prepara el retorno de **otro de sus juegos más emblemáticos de Dreamcast** con gráficos HD. Se trata de *Jet Set Radio HD*, un juego en el que manejamos a diversos **patinadores que deben poner sus graffitis** en zonas claves de la ciudad (la futurista Tokio-To) para protestar contra la megacorporación que la controla. Ya hay en marcha **un concurso para elegir nuevos graffits** y podéis consultar las bases en la web de Sega.



JUEGO PS3
KONAMI Y SUS MECHAS HD

Konami ha confirmado que **este otoño** llegará a las tiendas los dos títulos protagonizados por el mecha Jehuty, ***Zone of The Enders* y *The 2nd Runner***, juntos en un único Blu-ray para PS3. Además, aunque Konami aún no lo ha confirmado, sabemos de muy buena tinta que **también se está adaptando a Vita**, al igual que la colección HD de *Metal Gear Solid*.

ANUNCIO
MÁS MANGA DE *RESIDENT EVIL*

Desde finales de febrero, la revista semanal Shonen Champion está editando una **nueva historia de *RE*, que se ambienta en el colegio más grande de Asia,** donde los alumnos han mutado en zombis. Hay apariciones estelares como la de Chris...



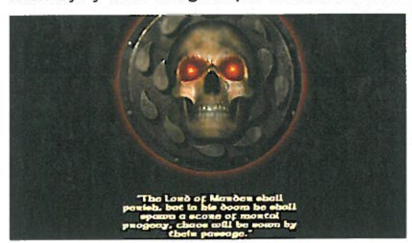


... Ready at Dawn ya trabaja para PlayStation 4.

Los responsables de algunos de los mejores juegos de PSP (como los *God of War* o *Daxter*) ya están trabajando en un proyecto nuevo que, gracias a las ofertas de trabajo de su página web, ya sabemos que será para la futura PlayStation 4.

... *Baldur's Gate* podría tener una nueva entrega.

Así por lo menos lo deja entrever la página oficial (www.baldursgate.com) que recientemente ha añadido un críptico mensaje y esta imagen que os mostramos.



... Sony podría estar preparando su propio Kinect.

Así lo demuestran unas patentes registradas en USA a finales de 2011. ¿Si ya tenemos PS Eye, para qué necesitamos más?

... EA y Crytek siguen trabajando juntas en algo...

... que bien podría ser *Crysis 3*. Aún no hay nada anunciado, pero vistas sus colaboraciones en 2011, ¿se os ocurre algo mejor?

... Cory Barlog ha fichado por Crystal Dyamics.

Puede que su nombre no os diga nada, pero fue el director del soberbio *God of War II*. Pues bien, Crystal Dynamics lo ha fichado para que "eche una mano" en el nuevo *Tomb Raider* y un proyecto no anunciado. Con él, la calidad está asegurada.

FUNDAS Y CARCASAS | PSVITA | VARIOS | YA DISPONIBLES

Play ¡Nuevos datos!

Mil y una opciones para proteger tu PS Vita

Si ya tienes tu flamante PS Vita, ahora tienes otra difícil decisión por delante: cómo transportarla y protegerla. Para complicar más las cosas, existen ya multitud de fundas en el mercado. Si aún no has tomado una decisión, ahí van unas cuantas recomendaciones. Para empezar, Sony ha lanzado dos packs, que sin duda son de lo mejorcito del mercado. El Starter Kit incluye dos fundas (una blanda y otra "inteligente", que se puede plegar y usar de base para ver vídeos), protector de pantalla, portatarjetas, correa y gamuza por 24,99 €; mientras que el Travel Kit incluye una funda semirígida, un cargador para el coche, protector de pantalla, portatarjetas, correa y gamuza por 29,99 €. Ardistel también tiene varios modelos, pero los que más nos gustan son los "Travel" y "Travel Deluxe", con bolsillos interiores para incluso el cargador (15-20 €). Trustmaster tiene dos modelos: Vip Case, que es como una funda de gafas realmente resistente (19,99 €) y SPF Case, un poco más grande, con espacio para tarjetas y con motivos de *Uncharted Abismo de Oro* (o en color negro, por 24,99 €). Por último, Mad-Catz tiene un par de modelos algo más económicos, que rondan los 10 €. Y esto acaba de empezar...

STARTER KIT
PRECIO: 24,99 €
Correa, paño, protector de pantalla, estuche para juegos y tarjetas, funda básica y otra inteligente.

TRAVEL CASE ARDISTEL
PRECIO: 14,95 €
Bolsa de tela acolchada con departamento para juegos. El modelo "Deluxe" es más grande.

TRAVEL KIT
PRECIO: 29,99 €
Estuche de viaje con cremallera y otro para juegos y tarjetas. Correa de muñeca, protector de pantalla, paño y el adaptador para el coche.

THRUSTMASTER VIP CASE
PRECIO: 19,99 €
Funda rígida muy compacta, para llevar la consola (sólo la consola) protegida.


Los que viven la Fórmula 1 lo tienen claro
NUEVA
Auto Bild
Fórmula 1 Live 2012
Auto Bild
LIVE
Directo
Resultados
GPs 2012
Equipos
Actualidad
Pilotos
Clasificación
Historia
Disponible en el App Store
Disponible para Android
La nueva App para vivir en directo todos los detalles de los Grandes Premios y calentar motores con los mejores previos y crónicas

LA SEMANA GRANDE DE VITA

PS Vita se lanzó en el 22 de febrero, pero toda la semana previa estuvo rebosante de eventos para presentar y dar a conocer el nuevo maquinón de Sony.

21 DE FEBRERO | PRE-LANZAMIENTO DE PS VITA

Las primeras Vita a la venta

LA NOCHE DEL 21 DE FEBRERO SONY PUSO A LA VENTA LAS PRIMERAS UNIDADES DE VITA Y **PREMIÓ** A LOS PRIMEROS COMPRADORES

Aunque hubo numerosos comercios donde PS Vita se puso a la venta anticipadamente, la única "pre-venta" autorizada tuvo lugar en la Sony Store de Madrid, que abrió sus puertas a las 10 de la noche del día 21. Y allí estaba esperando Faustino Jiménez, que inició la cola a las 6:36 de la mañana (pidió un día libre en el "curro"). Eso sí, tuvo premio. No sólo sale en todas las fotos y tiene sus 15 minutos de gloria, sino que además se llevó por la cara la consola. Aunque no fue el único. El segundo y tercero se llevaron el mismo premio y los 100 siguientes se fueron a casa con *Uncharted El Abismo de Oro* de regalo. Como es costumbre, fue James Armstrong, Vicepresidente del Sur de Europa de SCE el que hizo entrega de las PS Vita. Además, para tener a la gente de la cola entretenida, el ilusionista Jorge Luengo estuvo levitando por ahí... No sabemos si era cosa de magia o el subidón de tener Vita en sus manos...



Faustino Jiménez hizo cola desde la 6:36 de la mañana: su premio fue llevarse gratis la consola, como los 2 siguientes.

¿Levitaba por ser mago o por tener Vita en las manos?

16 DE FEBRERO | EL FIAT ABARTH VITA

Un coche como (y con) Vita...

... Pequeño, pero potente. Así es el Fiat 500 Abarth, un versión deportiva del exitoso 500 que lleva de serie un equipamiento de lo más completo y presenta una elegante línea deportiva que lo desmarcan de los demás coches de su gama. Pues bien, para celebrar los muchos puntos en común de la consola y el juego, Fiat y Sony ponen a la venta una edición del 500 Abarth limitada a 25 unidades que incluye el modelo 3G de Vita y varios elementos de personalización en el vehículo. ¿Su precio? 18.900 euros.





17 DE FEBRERO | PRESENTACIÓN PARA LA PRENSA ESPECIALIZADA

Música, juegos y diversión

De fiesta en fiesta, de presentación en presentación, la prensa especializada tuvimos un evento enterito para nosotros. Revistas de videojuegos, webs, blogueros, periodistas especializados de grandes medio generales, la tele... Otra vez en el Sony Store de la calle Serrano de Madrid y otra vez rodeados de consolas PS Vita con casi todos los juegos del catálogo disponibles para probar. Y no, no trabajamos mucho, básicamente celebramos, en compañía de la gente de Sony España, el lanzamiento de la consola: bailamos, nos convertimos en DJ durante unos minutos... ¡Y hasta nos entrevistó la tele! Alberto hizo unas declaraciones para la cadena Cuatro, mientras el resto nos tomábamos unas... naranjadas con el resto de compañeros del sector. Por cierto, aunque se sortearon tres PS Vita entre los asistentes ninguna nos cayó a nosotros (por un "maldito" número de diferencia). Aunque nos damos de sobra satisfechos con haber pasado una noche tan divertida con Vita...



14 DE FEBRERO | PS VITA Y JUEGATERAPIA

PS Vita, una consola solidaria

Juegaterapia es una asociación sin ánimo de lucro que se ha puesto como meta ayudar a los niños enfermos de cáncer ha sobrellevar su enfermedad lo mejor posible. Para ello recogen donaciones de consolas y juegos usados y los reparten en distintos hospitales. Para ayudar a esta iniciativa solidaria, Sony subastó en internet 6 PS Vita, por las que estuvieron pujando desde el día 7 de febrero jugadores de toda España. Y en esta noche tan especial se entregaron las consolas, 8 días antes de su puesta a la venta oficial. La noche contó con la presencia de rostros famosos de distintos ámbitos como el jugador de la Liga ACB Jayson Granger o el actor Manuel Baqueiro, que entregaron las PS Vita subastadas.



Las consolas subastadas iban autografiadas por algunas de las personas famosas que las entregaron.

4 DE FEBRERO | VITA EN LA FASHION WEEK

PS Vita está muy de moda

Durante la Merecedes-Benz Fashion Week, la semana de la moda en Madrid, moda y tecnología se unieron, de la mano de la prestigiosa diseñadora Maya Hansen y de PS Vita. La reina de los corsés mostró el making of de su colección a través de la pantalla Vita y las modelos aprovecharon para hacerse fotos, jugar y conectarse a redes sociales para contar lo que iba sucediendo en el backstage... Y es que las posibilidades de PS Vita no tiene límites, ¿qué te apetece hacer con ella?



20 DE FEBRERO | PROVEEDOR DE INTERNET

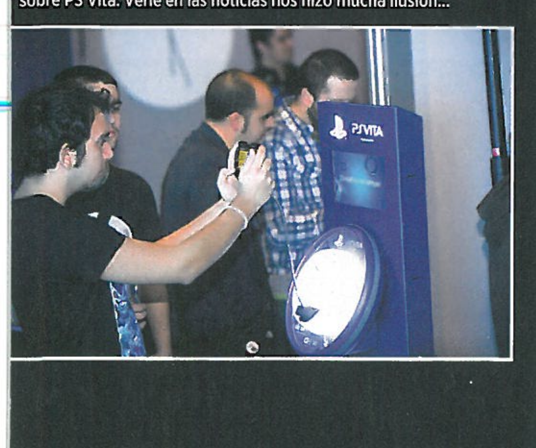
PS Vita y Vodafone

2 días antes del lanzamiento se hicieron públicas las tarifas móviles para los que adquieran una Vita 3G con Vodafone, (puedes contratar con cualquier otro proveedor, claro). Comprando Vita en Vodafone y contratando una tarifa de Internet Móvil desde 25 €/mes la consola te costará 199 euros y te llevas gratis la tarjeta de 4 GB y *WipEout 2048*.





Alberto fue reclamado por Cuatro para que diera su opinión sobre PS Vita. Verle en las noticias nos hizo mucha ilusión...



15 DE FEBRERO | PS VITA Y LAS MUJERES

Una presentación muy femenina

Sony quiso celebrar el lanzamiento de PS Vita con otro colectivo poco habitual en estos eventos: las mujeres. Así, Sony reunió a más de un centenar de mujeres relacionadas con los sectores de la tecnología, los videojuegos, la moda y las tendencias. Y, claro Sonia, la dire de Playmanía, estuvo allí. Nuria Roca fue la encargada de presentar el evento en el Sony Store Madrid (sí, otra vez) y destacó la importancia que tiene hoy en día la mujer en el mundo de los videojuegos: "Según un estudio de ADESE, el 41% de los consumidores de videojuegos somos mujeres".

Y la verdad es que las que asistieron a la fiesta quedaron encantadas con la consola, que pudieron probar libremente a lo largo de la noche.



Este mes en...

Si quieres estar informado de todo lo que se cuece en el mundo de los videojuegos entra en **www.hobbynews.es.**

HOBBYNEWS.es

NO TE PIERDAS...

¡LO MÁS DESTACADO DE LA WEB!



PRIMER TRAILER

Así será Assassin's Creed III

Disfruta del primer tráiler de la esperada tercera parte de la saga Assassin's Creed y da tu opinión sobre lo que te parece su nueva ambientación, la época histórica, las armas y las nuevas ciudades. Además, encontrarás día a día actualizaciones de los últimos datos conocidos.

LOS MEJORES VÍDEOS



La ambientación de AC III



Review Mass Effect 3



Prototype 2



VÍDEO

Vota en el Top 10 de Canciones Gamer

Han pre-seleccionado 35 canciones, a las que podéis echar un primer "oídazo" para elegir las 10 que más os gusten y elaborar el ráking definitivo.



VÍDEO

Cara a cara: ¿PS Vita o 3DS?

Juan Carlos (director de la Revista Oficial Nintendo) y Sonia, la dire de Playmanía repasan las virtudes y defectos de 3DS y Vita... ¿quién ha ganado?



ESPECIAL ACIII

Todo los datos de Assassin's Creed III

Descubre en tiempo real todas las novedades, datos, noticias, imágenes y rumores que se vayan produciendo sobre esta esperada aventura.

PLAYMANIA RECOMIENDA



VÍDEO
El Rey Cardo en el estreno de PS Vita



REPORTAJE
Skyrim, el mejor juego de 2011



VÍDEO
Te contamos lo último de Ninja Gaiden 3



VÍDEO
PS Vita, las redacciones opinan



REPORTAJE
LA PUESTA EN MARCHA DE PS VITA



ESPECIAL: DE COMPRAS



¿No sabes qué periférico comprarle a tu consola?

Pues en Hobby News tienen un Bazar donde te explican los pros y los contras de los mejores mandos, volantes y equipos de audio y además te permiten comprarlos con descuento. Pásate.

OPINIÓN DE LOS LECTORES





DARK SOULS
La desesperación-bendición hecha videojuego
por ivannovas





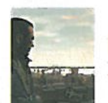
INFAMOUS 2
Un festival de hemoglobina
por Martí-72





DEAD ISLAND
¡Bienvenido a Banoi!
por miguelañez98





DEAD ISLAND
Un "cutre-mata-zombis" veraniego...
por CPD98





ASSASSIN'S CREED
El regreso del mentor: nada es verdad, todo está permitido
por jorghe_alke



Los mejores MMO en Hobbynews

Si quieres disfrutar de la mejor selección de juegos web multijugador online gratuitos, entra en www.hobbynews.es/los-mejores-juegos-mmo Encontrarás juegos de estrategia, de rol, medievales...

Rol • Evolución del personaje • Combate



Tanoth

VIVE UNA **AVENTURA** ÚNICA EN UN MUNDO ASOLADO

El país de Aris ha caído en la oscuridad y sólo un grupo de valientes se oponen al malvado rey Halgan. Elige tu héroe y equípalo, mientras subes nivel combatiendo, comprando mejoras y magia, ganando duelos...

Rol • Evolución del personaje • Combate



Gladiatus

LOS QUE VAN A **MORIR** TE SALUDAN

El peligro te espera en Roma. Crea a tu gladiador y hazlo mejorar y evolucionar enfrentándote a todo tipo de enemigos.

Rol • Evolución del personaje • Combate • Gestión de recursos



BiteFight

HOMBRE LOBO O **VAMPIRO**

Elige entre ser vampiro u hombre lobo, mejora y personaliza a tu personaje, busca mejores armas, crea tu propia fortaleza...

Estrategia Medieval • Gestión de recursos • Combate • Alianzas



Kings Age

ELIGE CÓMO QUIERES **GOBERNAR**

Conviértete en el rey de tu propia colonia y decide cómo gobernarla. Usa la fuerza de las armas o la negociación. Tú eliges.

Simulador de vuelo 3D • Evolución



Arrivals

PILOTA PARA DOMINAR LA GALAXIA

Un simulador de vuelo en el que puedes pilotar diferentes naves con un fácil manejo para llegar a dominar el universo.

10 PROPUESTAS **ORIGINALES** QUE MERECEN TRIUNFAR

GRANDES DESCONOCIDOS

Si eres de los que estás cansado de ver todos los años un nuevo *Call of Duty*, un *FIFA* o un *Assassin's Creed*, te alegrará saber que, pese a los tiempos que corren, algunas compañías siguen apostando por la innovación, por crear juegos nuevos con los que sorprendernos. En estas páginas hemos seleccionado

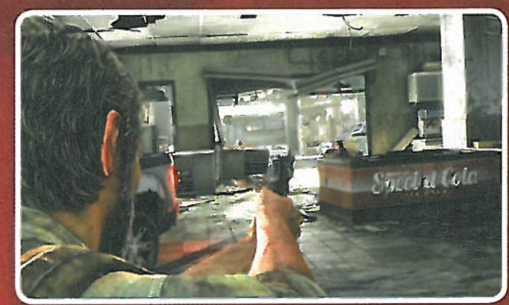


10 de estas promesas, títulos que no tienen una saga "a la que agarrarse" pero que prometen calidad a raudales. Algunas tienen grandes estudios detrás, otras ofrecen propuestas distintas o incluso apuestan por algunas funciones novedosas, como el juego cruzado. ¿Te los vas a perder? Nosotros no...


■ *The Last of Us* será una aventura en tercera persona desarrollada por los padres de *Uncharted*, pero un mundo caótico, con infectados.

PS3 SONY AVENTURA 2012







The Last of Us

Los creadores de *Uncharted* han crecido tanto que han formado dos grupos internos de desarrollo y uno de ellos está creando algo nuevo muy prometedor...

The Last of Us nos trasladará a un mundo apocalíptico, que poco o nada tendrá que ver con el que conocemos. En la tierra han aparecido unas misteriosas esporas, que respiradas en ciertas cantidades por el ser humano, lo mutan en una criatura hostil con una apariencia horrible. Ante esta situación el ejército blinda a los supervivientes en torno a refugios y todo aquél que resulta infectado es ejecutado inmediatamente. En este marco conoceremos a Joel, un cuarentón que se dedica a vender drogas y armas en el mercado negro y que por encargo de alguien aún no desvelado, debe conducir a la joven y huérfana Ellie hasta un lugar seguro fuera del refugio en el que se encuentra. Así, ambos se embarcarán en una peligrosa aventura, que les obligará a recorrer una buena parte de Estados Unidos evitando a otros humanos (envilecidos por ausencia de leyes y la escasez de comida) e infectados por las esporas, aunque según ha adelantado Naughty Dog, estos últimos serán minoritarios. Así, recorreremos ciudades abandonadas, zonas residenciales y áreas rurales, donde encontraremos distintas facciones de humanos, algunas muy hostiles y otras que nos ayudarán a avanzar. Contra los primeros tendremos que usar las escasas balas y armas para abrirnos paso (habrá sigilo, cobertura, combate cuerpo a cuerpo con armas blancas), aunque la acción no será tan explosiva como en *Uncharted*, sino que buscará en todo momento la tensión y el agobio máximo. Y todo con el impresionante motor gráfico de *Uncharted*, lo que sin duda promete un espectáculo del bueno...


■ Nosotros controlaremos sólo a Joel, aunque Ellie será inteligente y se esconderá o ayudará según el peligro.

***The Last of Us* no será un juego de acción en la línea de *Uncharted*: apenas habrá munición y buscará más la tensión y el agobio.**







Dragon's Dogma es un juego de rol de acción en mundo abierto, donde nos esperan goblins, zombis, trolls o dragones de tamaño XXL.

PS3 CAPCOM | ROL DE ACCIÓN | 25 DE MAYO

¡YA LO HEMOS JUGADO! Play

Dragon's Dogma

Juegos de rol de origen japonés en mundo abierto hay pocos, o ninguno. Y si traen ideas nuevas como un sistema de "peones", la cosa pinta aún mejor...

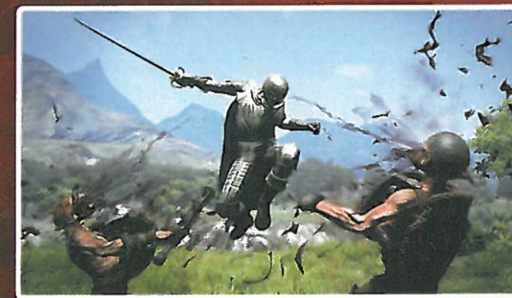
Con la saga *The Elder Scrolls* ganando adeptos a un ritmo escalofriante, parece que el rol japonés no pasa por su mejor momento. Por esa razón, Capcom va a lanzar algo nuevo y fresco en el género, con el que intentarán dar la vuelta a las tornas. Y es que *DD* guardará muchos parecidos con, por ejemplo, *Skyrim* y otros RPG occidentales: será un juego de rol de acción en un mundo abierto, donde podremos crear a nuestro personaje (por ahora hay 9 clases confirmadas), elegir la quest o misión que queramos hablando con personajes o en ciertos tablones de anuncios y tendremos libertad total para recorrer el mundo y llegar hasta donde vean nuestros ojos...

Las novedades aquí serán varias. Por un lado, aparte de crearnos al protagonista (cuya misión última es dar caza a un dragón con el que está ligado), también crearemos un "peón", un personaje de apoyo que evolucionará y que, mientras no estemos conectados, otros jugadores podrán "contratar" (y nuestro personaje subirá en experiencia). En combate siempre estaremos acompañado por nuestro peón y otros dos más, todos manejados por la consola, y que nos asistirán con magia, ayudándonos a saltar sobre los enemigos más grandes (habrá trolls, hidras de múltiples cabezas y otras gigantescas criaturas), etc.

Cabe destacar además que el juego correrá sobre el motor gráfico MT Frameworks (*Resident Evil 5, Marvel Vs Capcom 3*...), y que promete comportarse de forma genial en este sandbox. De hecho, en el juego veremos alguna que otra enorme ciudad (llena de vida) y pequeñas aldeas con un acabado gráfico más que notable (no habrá casas repetidas). Sin duda, un juego al que tenemos muchas, muchísimas ganas...

Dragon's Dogma ofrecerá lo mejor del rol de acción japonés en un gigantesco mundo abierto.





PS VITA

PS3/PS VITA SONY | ROL DE ACCIÓN | 2012

Warrior's Lair

Clones de *Diablo* hay "a patadas" en PS3, ¿pero acaso alguno tiene un gran elemento social o juego cruzado con PS Vita?

Conocido anteriormente como *Ruin*, este juego de rol de acción promete llevar el género a un nuevo nivel gracias a dos factores: el aspecto social (podrás competir y colaborar con amigos para conseguir trofeos y tesoros raros, anunciar tus progresos vía Facebook o Twitter) y el juego multiplataforma (podrás comenzar en Vita, subir la partida a la "nube" y descargarla en PS3 para seguir jugando). Aún hay algunas dudas al respecto, como si habrá juego cooperativo o competitivo (y entre plataformas), aunque sí parece seguro que al comprar el juego recibiremos las dos versiones a la vez (la de PS3 y PS Vita).



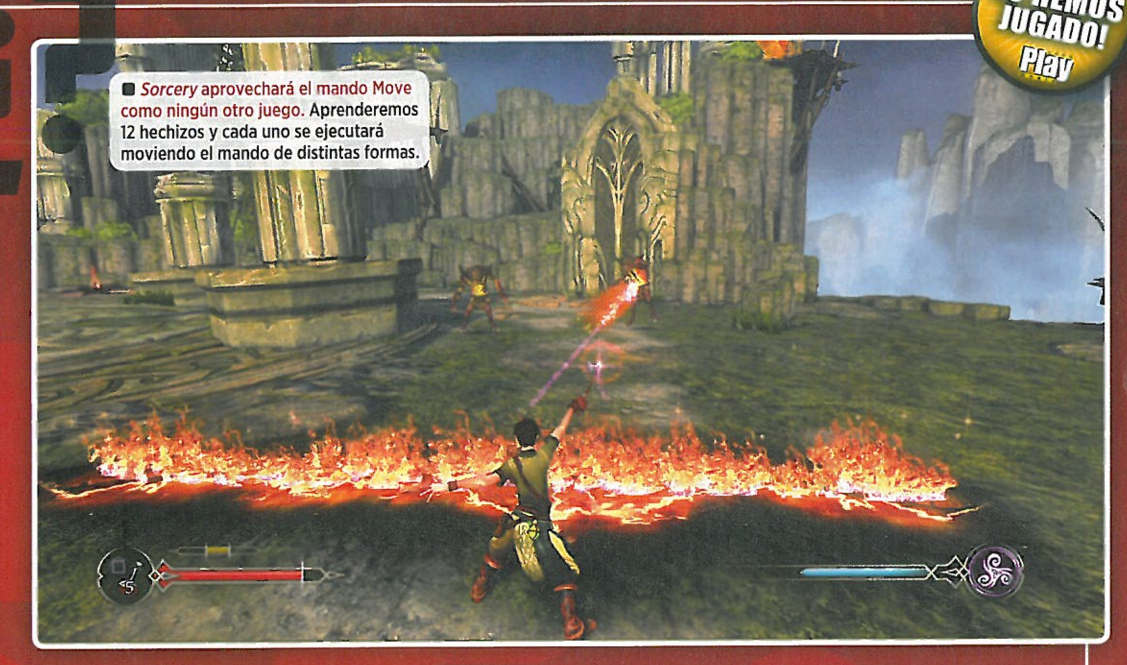
Warrior's Lair un juego de rol de acción con perspectiva isométrica que se podrá jugar en Vita y PS3.

¡YA LO HEMOS JUGADO! Play

PS3 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN | 24 DE MAYO

Sorcery

Move nos ha dejado grandes colecciones de minijuegos y arcades de disparo, pero ningún juego "serio". He aquí el primero...



Sorcery aprovechará el mando Move como ningún otro juego. Aprenderemos 12 hechizos y cada uno se ejecutará moviendo el mando de distintas formas.

Tras casi un año sin saber de él, todo parece estar ya encarrilado para el lanzamiento de *Sorcery*, una aventura que promete liderar la segunda generación de juegos para Move, con la que este mando por fin se exprimirá como es debido... En él encarnaremos a Finn, un joven aprendiz de mago que aprenderá las artes arcanas para proteger su tierra natal de la Reina de las Pesadillas (a la que él mismo ha despertado por error), quien amenaza con sumir a la tierra en una noche eterna con sus huestes. El mando Move será nuestra varita mágica (nos moveremos con el Navigator), con la que realizaremos 12 hechizos distintos (remolinos de aire, proyectiles de fuego, barreras de hielo... todos con varios niveles) y cada uno de ellos se ejecutará moviendo el mando de una manera distinta. Pero lo mejor de todo es que el mando nos permitirá lanzar estos hechizos allí donde queramos con precisión y, absolutamente todo, como acceder a los menús de selección de magia, se realizará moviendo el mando. Sirva como ejemplo tomar una pócima para recuperar salud: tendremos que agitar el mando hasta que el color de la pócima cambie para luego levantar el mando como si bebiéramos de un vaso... Promete.





¡YA LO HEMOS JUGADO! Play



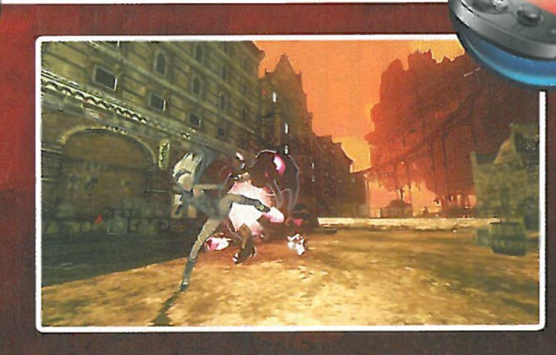
PS3 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN | ABRIL

PS VITA

Gravity Rush

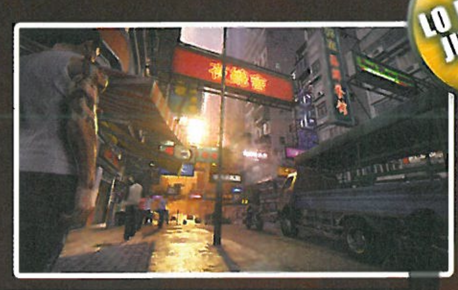
Es el título de Vita con mejor nota hasta la fecha (38 de 40 según la revista japonesa Famitsu) y, aparte, cuenta con algunas mecánicas de juego originales...

Keiichiro Toyama, director del primer *Silent Hill* y *Siren* ya ha culminado su primer juego de Vita, y según las críticas (y lo que nosotros mismos hemos podido jugar), es de lo mejorcito. En él manejaremos a Kat, una joven amnésica que, al cruzarse con un misterioso gato negro, obtiene poderes para controlar la gravedad. Y se verá forzada a usarlos para proteger a los habitantes de Hekseville, su ciudad natal, cuando se cierne sobre ellos la amenaza de unos monstruos relacionados con una tormenta gravitatoria. Los poderes que desarrollamos nos permitirán controlar la gravedad alrededor de Kat (podemos levitar y con el giroscopio apuntar a donde queremos salir despedidos), andar por paredes o incluso utilizar la gravedad para realizar ataques. Todo ello con un desarrollo abierto (habrá misiones opcionales, toques de juego de rol para mejorar ciertas habilidades de Kat), un apartado técnico cercano al anime realmente impresionante, cómics interactivos para desarrollar la historia...









¡YA LO HEMOS JUGADO! Play



Sleeping Dogs

De las cenizas de *True Crime: Hong Kong* resurge ahora esta aventura con un espíritu renovado...

Activision lo canceló, pero Square Enix ha visto el potencial del proyecto y lo ha rescatado para que salga a finales de 2012, bajo el título *Sleeping Dogs*. En él viviremos una nueva misión policial encubierta para colarnos en una triada mafiosa relacionada con el narcotráfico. La aventura se desarrollará en Hong Kong, cuna del cine asiático de acción, y según sus los desarrolladores (United Front Games) será uno de los personajes centrales. Nosotros ya hemos podido jugarlo, y lo cierto es que moverse por sus calles, recargadas de letreros, neones y personajes será como estar en las calles de la ciudad real. Pero eso no será lo más importante. El protagonista, que podrá recorrer libremente la ciudad, será muy ágil y experto artes marciales, las armas y la conducción, pudiendo combinar estas habilidades de mil millones de formas (saltar sobre un parapeto, desarmar a un rival a golpes y usar su pistola para acabar con el resto). Será parecido al primer *True Crime*, pero potenciado a lo bestia...



Artes marciales, tiros, conducción... *Sleeping Dogs* será un sandbox que mezclará variadísimos géneros.

PS3 | SQUARE ENIX | AVENTURA DE ACCIÓN | 2012



Lollipop Chainsaw será un hack'n Slash ambientado en un instituto lleno de zombies.

PS3 | WARNER | ACCIÓN | 2012

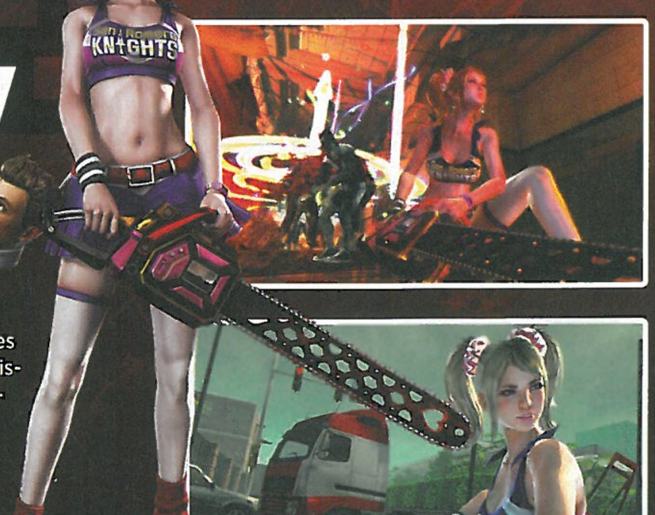


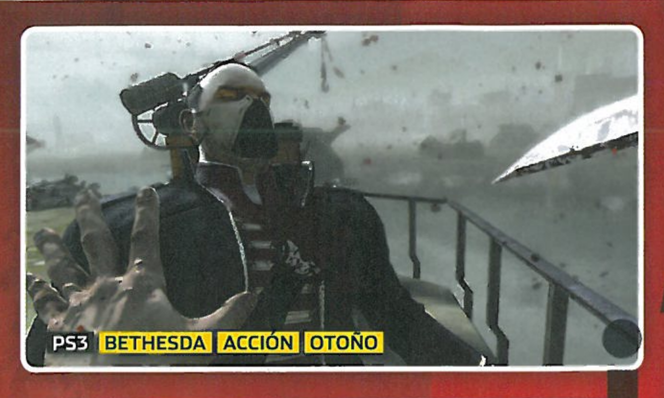
Colores chillones, confetti... algunos ataques especiales de Juliet serán un "chocante" festival de luz y de color...

Lollipop Chainsaw

¿Harto de juegos de zombis? Pues no, aún queda sitio para nuevas y alocadas propuestas, como esta dirigida por el genial Suda 51...

Juliet Starling es una animadora del instituto San Romero de California que, en la víspera de su décimo octavo cumpleaños, vive en primera persona un brote de virus zombi que transforma a los estudiantes. Pero lejos de asustarse, la joven intentará cazar a Swan, un mago gótico que parece ser el responsable y que ha puesto al "mando" de los zombis a unos cuantos astros del rock & roll. Delirante, ¿verdad? Pues eso no es nada. El juego será un hack'n slash en el que manejaremos a Juliet, quien usará sus habilidades de animadora (cañones de confetti, saltos acrobáticos...) y una motosierra como armas, inundando la pantalla colores pop y sangre para ilustrar de una forma distinta este festival gore. No faltarán personajes secundarios (como la parlanchina cabeza del novio de Juliet, que lleva colgada de la falda), enemigos finales y el humor de Suda 51. Original, ¿verdad?



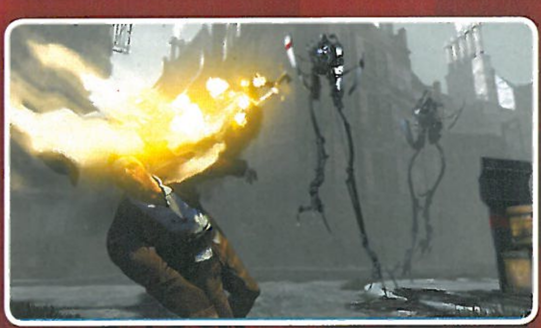

PS3 BETHESDA ACCIÓN OTOÑO

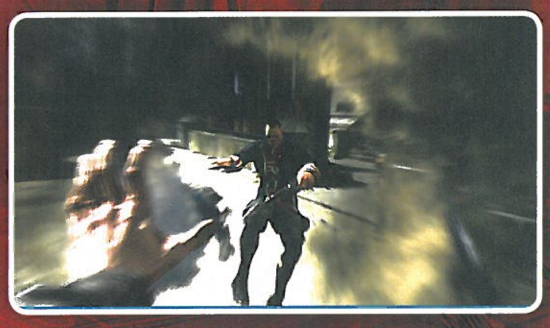

El sigilo tendrá su peso en *Dishonored*, aunque podremos optar por la acción, usar gadgets como trampas, magia...

Dishonored

Tras *Skyrim*, Bethesda prepara otro título en mundo abierto para 2012, aunque será muy distinto...

Se jugará en perspectiva subjetiva, pero *Dishonored* será un sandbox, o juego en mundo abierto, especial, distinto a todo lo que se ha visto en el género. Para empezar, se ambientará en un mundo único, con elementos del pasado (como nobles que van en carruaje), del presente y del futuro, en una etapa que bien podría ser la revolución industrial... en la que al mismo tiempo tiene cabida la magia. Nosotros encarnaremos a Corvo, un reputado guardia real experto en armas blancas y de fuego que, injustamente, es acusado de asesinar a la emperatriz. Con todas las fuerzas de seguridad tras sus pasos tendrá que demostrar su inocencia, para lo que recurrirá al sigilo (podremos vigilar desde las sombras), a los gadgets especiales y a ciertos poderes mágicos, como ralentizar el tiempo. De este modo, podremos pasarnos el juego sin eliminar a un solo enemigo (dejándolos sólo K.O.), incluso a los jefes finales o bien optar por usar dagas, floretes, pistolas y mosquetes de épocas remotas (tardarán en recargar). También habrá un sistema de "caos", que acondicionará el mundo a nuestras acciones (por ejemplo, no tendrá las mismas consecuencias eliminar a un guardia en un callejón que cargarnos a un civil a la vista). Sin duda, un título cargado de buenas ideas y realmente muy prometedor...








Overstrike apostará por el cooperativo para 4 jugadores, las armas originales...

PS3 ELECTRONIC ARTS ACCIÓN OTOÑO

Overstrike

Tras dar carpetazo a la saga *Resistance*, Insomniac ya tiene muy avanzado el que será su próximo título, un juego de acción con un fuerte componente cooperativo para 4 jugadores. En él controlaremos a uno de los 4 agentes del grupo especial Overstrike 9, quienes pasan del protocolo para cumplir todo tipo de misiones con un único fin: frenar a una misteriosa organización que quiere acabar con la humanidad. Cada agente tendrá unas habilidades y armas distintas, y viendo lo que Insomniac hizo con *Rachet* y *Resistance*, podemos esperar cosas muy originales en este apartado. Y con una estética distinta y molona...

PS VITA ACQUIRE ACCIÓN 2012

Sumioni

PS VITA

Este juego exclusivo de Vita, el segundo de Acquire en la nueva portátil tras *Shinobido 2*, será un juego de acción y plataformas con una estética original, que evocará las acuarelas clásicas japonesas. En él manejaremos a un samurái con una difícil misión: rescatar a la princesa de la luz, secuestrada por las fuerzas del mal. Por suerte contará con alguna ayuda celestial (podremos invocar a dos criaturas mágicas) y un pincel especial, con el que podremos pintar en el escenario (tocando la pantalla táctil) plataformas que nos sirvan para alcanzar zonas elevadas o proteger personajes. Todo ello en un desarrollo 2D con múltiples caminos y finales que, muy probablemente, sí llegará a Europa.


La acción 2D de *Sumioni* destacará por su estética y poder "pintar" en pantalla.

¡YA LO HEMOS JUGADO! Play



QUEREMOS **CONOCERTE.** QUEREMOS HACERTE UN **REGALO.**

En **Japón**, cuando se conoce a alguien, es costumbre hacerle un **regalo**. Nos parece una buena idea.

Ayúdanos a conocerte mejor y podrás ganar unos auriculares como éstos.

RP-HTX7
STEREO HEADPHONES
CASQUE D'ÉCOUTE STÉRÉO
Panasonic

Rellena la encuesta que encontrarás en:

www. playmania.es/encuesta

Sorteamos **3 auriculares Panasonic**

NOVEDADES



¡VAYA PRIMAVERA!

En meses como este no nos podemos quejar de que haya pocas novedades ni de que no sean buenas. Hay de todo y para todos los gustos: tiros de la mano de *Resident Evil Operation Raccoon City*, acción gore con *Ninja Gaiden 3*, rol con *Mass Effect 3*, lucha de la buena con Street *Fighter X Tekken*, deportes con *SSX* y *FIFA Street*, originalidad con *Asura's Wrath*... Y eso sin olvidarnos de Vita que sigue añadiendo a su catálogo juegos con tanta calidad como *Unit 13*, *FIFA Football* o *F1 2011*... Y lo mejor es que esto no ha hecho más que empezar: nos espera un 2012 muy prometedor.

PÁGINA 26

MASS EFFECT 3

Acompaña al comandante Shepard en la aventura que culmina su odisea espacial, en la que rol y acción vuelven a darse la mano de manera magistral y con novedades.

PÁGINA 30

Resident Evil Operation Raccoon City. Acción orientada al multijugador con el innegable atractivo de volver a los orígenes del virus T en Raccoon City...

PÁGINA 42

Street Fighter X Tekken. Los dos grandes de la lucha se cruzan en un espectacular "crossover", que cuenta con novedades como un sistema de gemas.

PÁGINA 34

FIFA Street. El increíble colección de licencias de *FIFA 2012* al servicio del fútbol más arcade y divertido. Fútbol callejero con los astros del fútbol profesional.

PS3

PS VITA

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



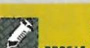
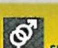
Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

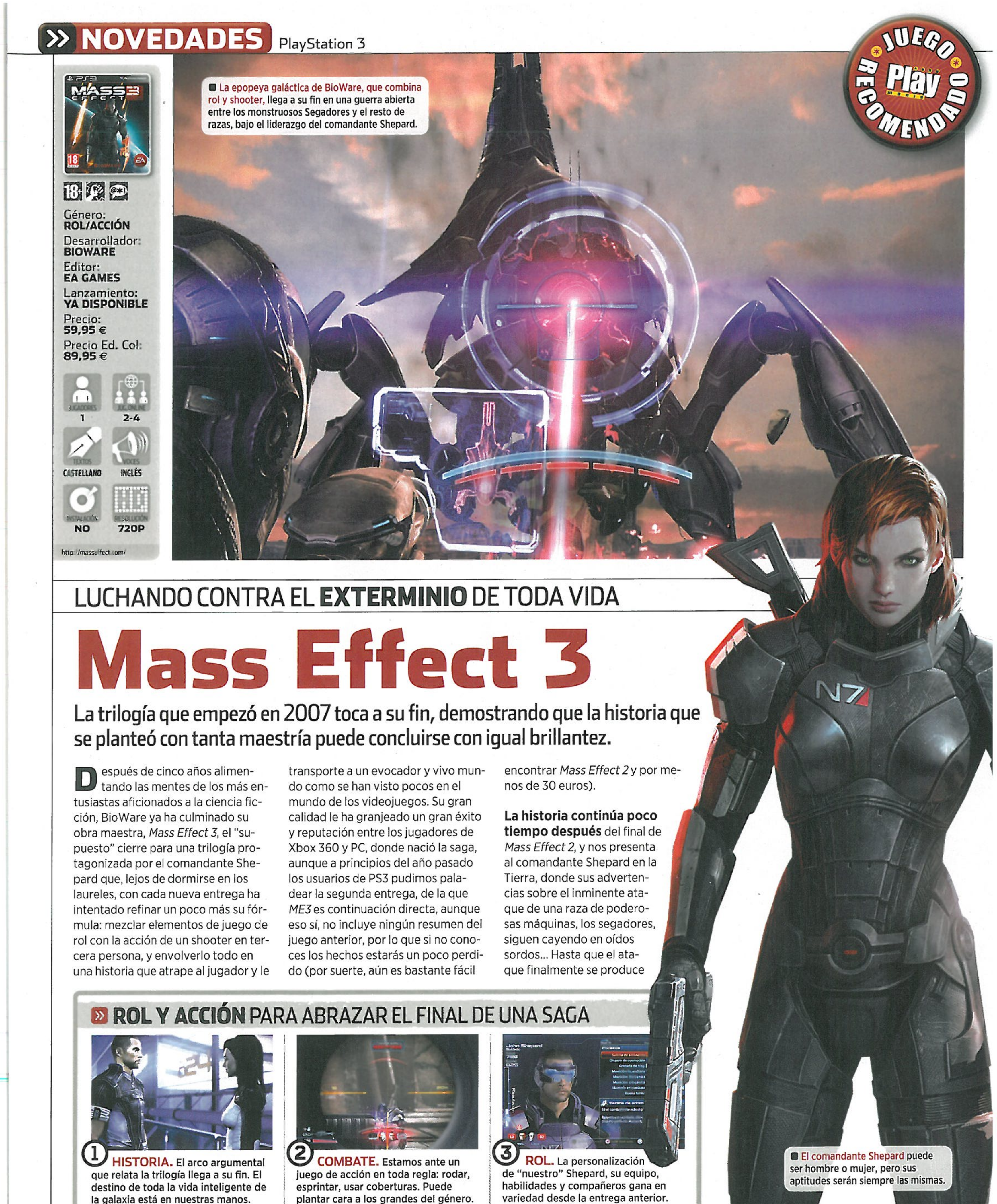


Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...



El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:

 EDAD RECOMENDADA  CONTENIDO DISCRIMINATORIO  DROGAS  SE DICEN PALABROTAS   SEXO  JUEGO DE TERROR  CONTENIDO VIOLENTO  ENSEÑA A JUGAR   EDAD JUEGO EN RED



La epopeya galáctica de BioWare, que combina rol y shooter, llega a su fin en una guerra abierta entre los monstruosos Segadores y el resto de razas, bajo el liderazgo del comandante Shepard.

Género: ROL/ACCIÓN
Desarrollador: BIOWARE
Editor: EA GAMES
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 59,95 €
Precio Ed. Col: 89,95 €

Jugadores: 1
Jug. Online: 2-4
Textos: CASTELLANO
Voces: INGLÉS
Instalación: NO
Resolución: 720P

http://masseffect.com/

LUCHANDO CONTRA EL **EXTERMINIO** DE TODA VIDA

Mass Effect 3

La trilogía que empezó en 2007 toca a su fin, demostrando que la historia que se planteó con tanta maestría puede concluirse con igual brillantez.

Después de cinco años alimentando las mentes de los más entusiastas aficionados a la ciencia ficción, BioWare ya ha culminado su obra maestra, *Mass Effect 3*, el "supuesto" cierre para una trilogía protagonizada por el comandante Shepard que, lejos de dormirse en los laureles, con cada nueva entrega ha intentado refinar un poco más su fórmula: mezclar elementos de juego de rol con la acción de un shooter en tercera persona, y envolverlo todo en una historia que atrape al jugador y le transporte a un evocador y vivo mundo como se han visto pocos en el mundo de los videojuegos. Su gran calidad le ha granjeado un gran éxito y reputación entre los jugadores de Xbox 360 y PC, donde nació la saga, aunque a principios del año pasado los usuarios de PS3 pudimos paladear la segunda entrega, de la que *ME3* es continuación directa, aunque eso sí, no incluye ningún resumen del juego anterior, por lo que si no conoces los hechos estarás un poco perdido (por suerte, aún es bastante fácil encontrar *Mass Effect 2* y por menos de 30 euros).

La historia continúa poco tiempo después del final de *Mass Effect 2*, y nos presenta al comandante Shepard en la Tierra, donde sus advertencias sobre el inminente ataque de una raza de poderosas máquinas, los segadores, siguen cayendo en oídos sordos... Hasta que el ataque finalmente se produce

» ROL Y ACCIÓN PARA ABRAZAR EL FINAL DE UNA SAGA

① **HISTORIA.** El arco argumental que relata la trilogía llega a su fin. El destino de toda la vida inteligente de la galaxia está en nuestras manos.

② **COMBATE.** Estamos ante un juego de acción en toda regla: rodar, esprintar, usar coberturas. Puede plantar cara a los grandes del género.

③ **ROL.** La personalización de "nuestro" Shepard, su equipo, habilidades y compañeros gana en variedad desde la entrega anterior.

El comandante Shepard puede ser hombre o mujer, pero sus aptitudes serán siempre las mismas.



El mapa de la galaxia nos ayuda a decidir qué misiones emprender, y comprobar en qué zonas la presencia de los segadores es más fuerte.



En cada planeta podemos encontrar misiones, artefactos o personal al escanearlo. Los hay que repiten de *ME2*, como Tuchanka.



El combate cuerpo a cuerpo gana protagonismo. Manteniendo pulsado ● comprobamos que la omniherramienta no solo vale para abrir puertas...







» EL LÍDER QUE UNIRÁ LA **GALAXIA**

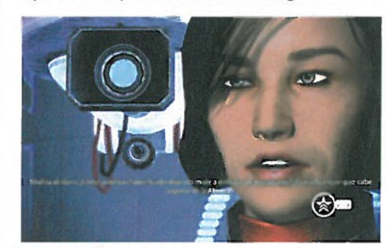
Además de soldado, Shepard es un líder nato que para tener éxito debe atraer a tantos aliados como pueda a su bando.



DIPLOMACIA. Muchas misiones, objetos y conversaciones nos permitirán reclutar nuevos efectivos. No siempre será fácil...



ACTITUD. Las decisiones nos darán puntos de Virtud o de Rebeldía, que abren opciones especiales en los diálogos.



DECISIÓN. Si aparece un icono de Virtud o Rebeldía podemos interrumpir la charla para aprovechar esta oportunidad.

***Mass Effect 3* refina cada aspecto de su predecesor, pero no parece interesado en resultar atractivo a nuevos jugadores.**

y pone a todas las razas inteligentes de la galaxia a pocos pasos de la extinción total, al tiempo que la Tierra queda convertida en un campo de batalla literalmente arrasado. Así, nada más empezar a jugar tenemos la opción de importar nuestro personaje de *Mass Effect 2* o crear uno nuevo siguiendo un proceso de creación que apenas ha sufrido cambios desde la entrega anterior (que ya era bueno de por sí, aunque añade alguna que otra nueva opción). Si importas la partida, conservarás a tu personaje tal cual lo dejaste en *ME2*, pero sólo en cuanto a decisiones pasadas (tendrás que volver a subir de nivel, aprender habilidades y rehacer tu arsenal).

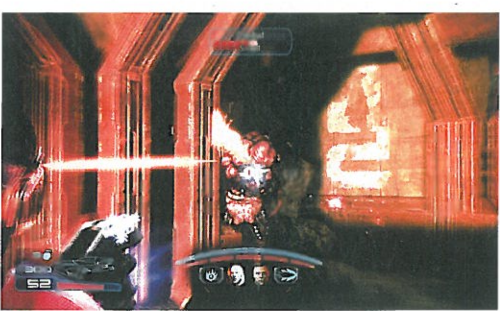
Hecho esto, y con el prestigio de ser el único ser vivo que ha derrotado a los segadores alguna vez, recae en nuestros hombros la labor de organizar el esfuerzo bélico contra lo que parece el ataque final de los segadores. De nuevo a bordo de la nave Normandía SR2, viajamos a La Ciudadela, ubicación central del juego desde la que partiremos a realizar misiones para obtener el apoyo de las razas vecinas en la guerra, obtener recursos o socavar los avances de nuestros enemigos para salvar lo que queda de la Tierra. Completar esta historia principal lleva aproximadamente unas 30 horas si ignoramos el resto de misiones, algo que no os recomendamos dado que muchas de ellas nos ayudarán a afrontar con mejores posibilidades el final del juego. Más si tenemos en cuenta que se ha puesto mucha más atención en el diseño de estas tareas secundarias en comparación con las de *ME2* (no hemos encontrado apenas misiones "de relleno" como en aquél). Cumplir todas estas tareas opcionales puede »



Nuestras misiones nos llevarán a abordar naves, explorar ruinas, asaltar instalaciones.... Y más de una sorpresa.



En muchas misiones de combate llevamos 2 compañeros. Hay que procurar que sus capacidades complementen a las nuestras.



Los poderes de Shepard dependen de su nivel y de su clase (hay 6 diferentes), y suelen tardar unos segundos en recargarse.



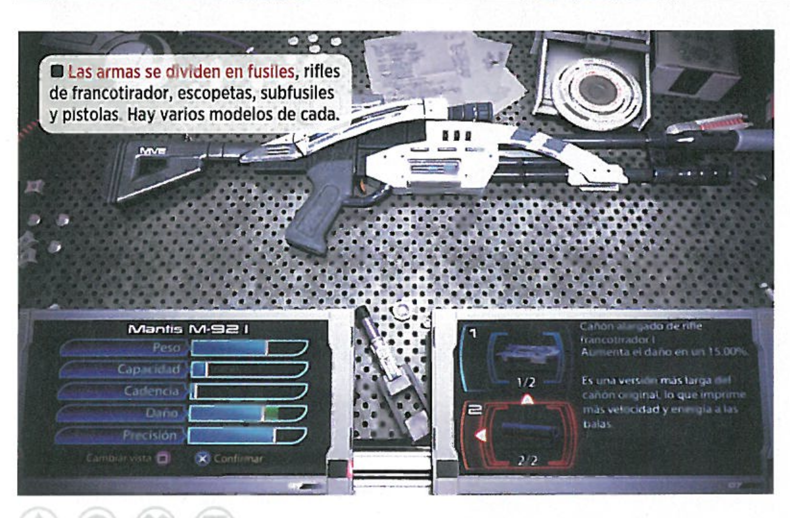
Nos enfrentaremos a enemigos de distintas especies, grandes y pequeñas, y a vehículos como los Atlas de Cerberus.



Vuelven viejos conocidos, como la señora del crimen Aria T'Loak, más colaboradora que otras veces...



Podemos retomar o establecer una relación sentimental con varios personajes del juego.



Las armas se dividen en fusiles, rifles de francotirador, escopetas, subfusiles y pistolas. Hay varios modelos de cada.



Torretas, granadas y algunas armas pesadas complementan nuestro arsenal en algunos mapas.

El online cooperativo es entretenido, pero prescinde del núcleo de *Mass Effect*, que es su historia.

dar al juego fácilmente para otras 20 horas, ampliando así de forma considerable su duración. Sin contar el polémico DLC que BioWare ya está preparando y con el que algunos fans ya han montado en cólera (por no estar incluido en el disco).

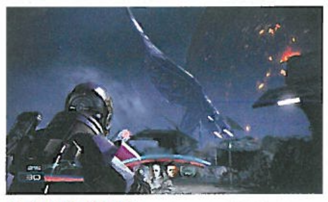
El progreso y mejora de la saga con esta entrega, si lo comparamos directamente con *ME2*, también se nota en el combate: se ha enriquecido el aspecto de shooter en tercera persona, el sistema de cobertura se utiliza mejor, Shepard puede ahora esquivar rodando por el suelo, el combate cuerpo a cuerpo resulta más gratificante y los enemigos se comportan de modo inteligente con más frecuencia. Y en la faceta de juego de rol, en *ME3* también se han perfeccionado las cosas: más habilidades y más personalizables, más niveles y más armas disponibles. En este aspecto los cambios han sido sobre todo cuantitativos más que cualitativos, y no se han añadido nuevas mecánicas aparte de algún poder nuevo (para qué cambiar lo que ya funcionaba bien en *ME2*). Las conversaciones y el sistema de moralidad (Virtud/Rebeldía) también permanecen prácticamente intactos, aunque se han añadido puntos de reputación "neutros" que se suman al total de las dos categorías para no penalizar a los jugadores que mezclan ambos valores. La gran novedad, sin embargo, es el modo multijugador, con la que BioWare por fin ha escuchado a los fans que lo llevaban pidiendo bastan-

AMENAZAS ENTRE LAS **ESTRELLAS**

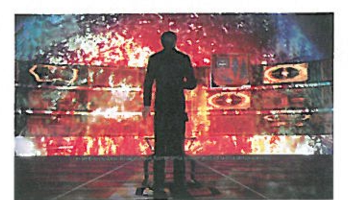
La galaxia es enorme y alberga multitud de especies. Shepard deberá enfrentarse no solo a los Segadores, si no a las divisiones internas que amenazan con desgarrar la comunidad galáctica.



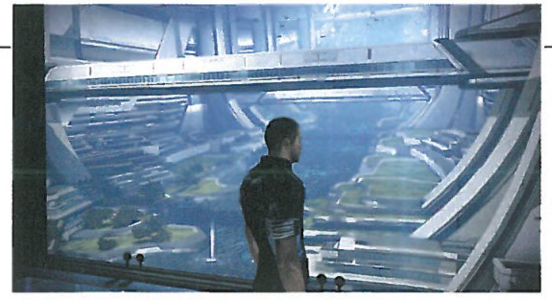
RAZAS. Las rencillas entre algunas razas se interpondrán en la lucha contra el enemigo común.



SEGADORES. Cada 50 mil años consumen toda vida inteligente de la galaxia y parecen invencibles...



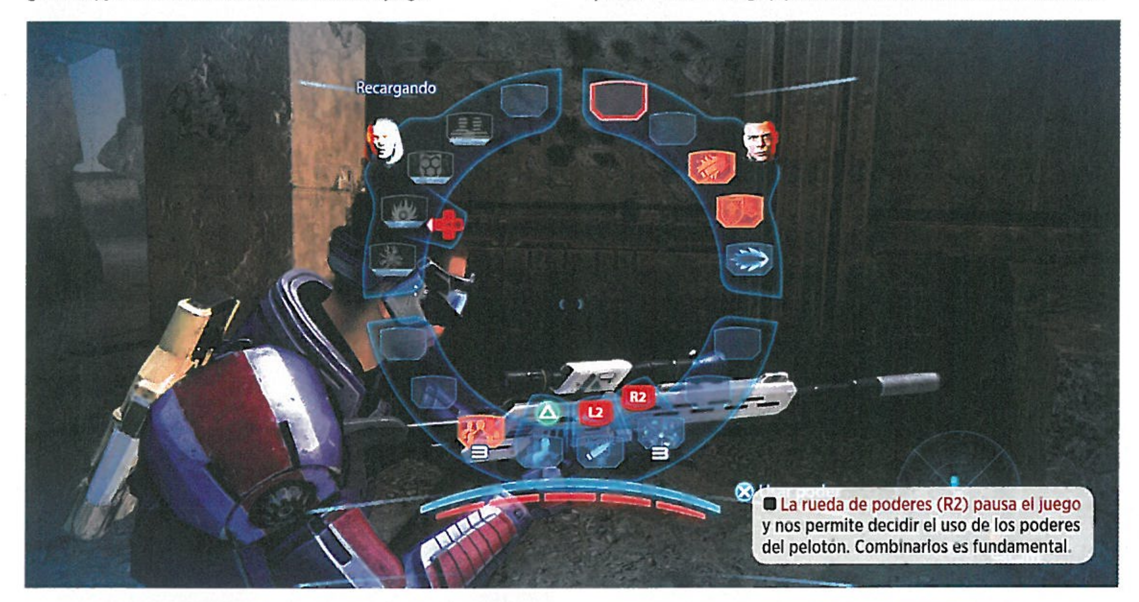
CERBERUS. La organización tiene planes propios para los Segadores. ¿Será una amenaza o una aliada?



La Ciudadela es una inmensa estación espacial sede del gobierno galáctico, y una de las ubicaciones centrales del juego.

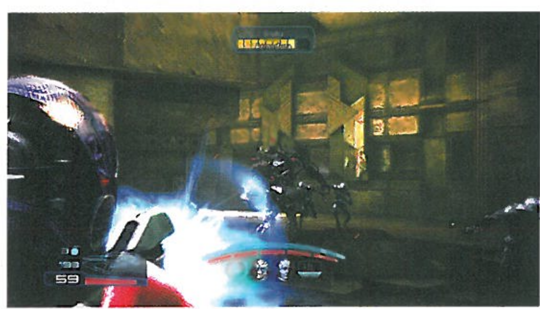


Los ataques dañan los escudos y luego la salud. Para regenerarla hay que administrar medigel, que también revive a nuestros compañeros.



La rueda de poderes (R2) pausa el juego y nos permite decidir el uso de los poderes del pelotón. Combinarlos es fundamental.





Una mezcla de rol y acción que culmina de manera magistral la trilogía y hará las delicias de sus fans.

te tiempo. Básicamente se trata de misiones cooperativas para 4 jugadores que, aunque independientes de la campaña, sí afecta a la historia (así ayudamos a que cada sector de la galaxia esté más preparado frente al ataque final de los segadores).

Gráficamente presenta un aspecto simular al de *ME2* pero con unos modelos, escenarios y sombras con mayor detalle (se nota que en BioWare ya le han cogido el punto a PS3). Lamentablemente en las zonas más abiertas o cuando hay muchos enemigos y efectos la fluidez del juego suele resentirse. El hecho de que podamos pausar a voluntad para dar órdenes a nuestros acompañantes alivia un poco este problema, pero hace que jugar en tiempo real no sea una opción tan atractiva. Y pese a haber cambiado de compositor, la música mantiene la tónica de la trilogía, y los efectos de sonido siguen ayudando a crear atmósfera. Eso sí, como el anterior, llega sin estar doblado al castellano, lo que es una lástima (aunque las voces americanas son soberbias).
Por todo esto, la trilogía *Mass Effect* termina con una excelente tercera parte, que mejora y amplía la fórmula que ya perfeccionó con *Mass Effect 2*, y logra convencer al jugador de que son sus decisiones las que han determinado el destino de la galaxia.



Los modelos de los personajes principales, en especial sus rostros están muy cuidados, aunque a veces su animación no sea muy natural.



Entre nuestros compañeros hay nuevos y viejos conocidos, se nota el talento de BioWare para construir personajes interesantes.

» UNIDOS CONTRA LOS SEGADORES

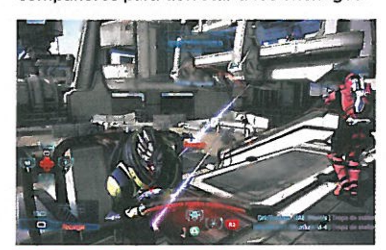
ME3 añade un cooperativo online para hasta 4 jugadores, en que en el que superaremos oleadas de enemigos...



PERSONALIZACIÓN. Al subir de nivel desbloquearemos nuevas opciones, y podremos comprar paquetes de equipo.



EN TIEMPO REAL. Sin poder dar órdenes a nadie toca apoyarse en los compañeros para derrotar a los enemigos.



TODOS LOS FRENTES. 6 mapas y 3 facciones enemigas proporcionan variedad al multijugador. Los objetivos son dinámicos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Refina los aspectos de shooter y juego de rol. Cierra la historia satisfactoriamente.

» LO PEOR

Caídas de framerate. Historia poco disfrutable sin haber jugado al juego anterior.

Te gustará + que... MASS EFFECT 2



Te gustará − que... THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

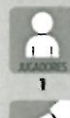


93	**» GRÁFICOS** Variados y espectaculares, con alguna caída de framerate.
91	**» SONIDO** Efectos excelentes, música continuista. Doblaje en inglés.
96	**» DIVERSIÓN** Combates intensos, sensación de progreso y argumento apasionante.
94	**» DURACIÓN** Entre 30 y 40 horas, más las misiones secundarias. Y rejugable.
NOTA 94	Un genial híbrido entre rol y acción que refina la fórmula de su predecesor y pone broche de oro a una historia apasionante.



JUEGO RECOMENDADO Play

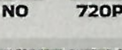
Género: ACCIÓN
Desarrollador: SLANT SIX GAMES
Editor: CAPCOM
Lanzamiento: 23 DE MARZO
Precio: 59,95 €



JUGADORES 1 — JUG. ONLINE 2-8



TEXTOS CASTELLANO — VOCES CASTELLANO



INSTALACIÓN NO — RESOLUCIÓN 720P

www.capcom-europe.com



■ *RE Operation Raccoon City* es un juego de acción en tercera persona ambientado en Raccoon City y en la misma época que *Resident Evil 2.*

ACCIÓN Y **COOPERACIÓN** CONTRA LOS ZOMBIS

RE Operation Raccoon City

Volvamos a Raccoon City el día que el virus T se expandió por sus calles. ¿El objetivo? Eliminar toda prueba que incrimine a Umbrella... a tiros.

El 29 de septiembre de 1998, dos meses después de lo ocurrido en la mansión Spencer, se produjo el estallido del Virus T en Raccoon City, que convirtió a sus habitantes en zombis... Este panorama sorprendió a dos personajes, un poli novato en su primer día llamado Leon S. Kennedy y una chica llamada Claire Redfield, que fue a la ciudad en busca de su hermano Chris. Ambos personajes protagonizaron *Resident Evil 2*, uno de los mejores "survival horror" de la historia que salió en PSone en 1998. Y ahora, 14 años después, Capcom nos invita a revivir este incidente mítico en la historia de los videojuegos, pero desde un punto de vista muy distinto.

Y es que ahora formamos parte de las fuerzas de Umbrella, concretamente del equipo Delta del USS (nombre en clave "Los Lobos"), que tiene como misión inicial reunirse con el equipo Alpha y borrar toda prueba que pueda relacionar a Umbrella con el estallido del virus. Pero ya sabéis que en los *RE* la historia puede dar muchas vueltas y los aliados pueden terminar convirtiéndose en enemigos... En el desarrollo nos toparemos con algunos personajes ya conocidos (como William Birkin o el ya mencionado Leon S. Kennedy), así como muchos enemigos clásicos (perros, hunters, lickers o los ya consabidos zombis). Un desarrollo repleto de acción en el que tendremos que apoyarnos constantemente en nuestro comando. Antes de empezar cada misión, tendremos que elegir entre uno de los 6 prota-

» ASÍ ES EL ***RESIDENT EVIL*** MÁS ORIENTADO AL TIROTEO



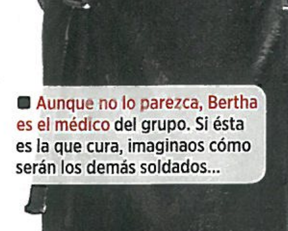
① **EN TERCERA PERSONA.** La acción es siempre en tercera persona (al apuntar se colocará al hombro) y con un buen sistema de coberturas.



② **EN EQUIPO.** En las misiones iremos en equipos de cuatro. Si juegas offline, a tus compañeros los maneja la consola (no podemos dar órdenes).



③ **PELIGRO BIOLÓGICO.** Pero no os olvidéis que es un *RE*: nos curaremos con sprays y hierbas verdes, podemos acabar infectados...



■ Aunque no lo parezca, Bertha es el médico del grupo. Si ésta es la que cura, imaginaos cómo serán los demás soldados...



Antes de cada misión elegimos al personaje que manejaremos de los 6 disponibles. Y si jugamos solos, también a los 3 que controlará PS3.



Cada soldado lleva un arma principal y otra secundaria "de serie", aunque podremos comprar otras o coger las de los enemigos caídos.



Os acordáis de estos simpáticos perritos, ¿verdad? Serán nuestros enemigos junto a zombis, hunters, lickers, soldados...





» COOPERANDO Y COMBATIENDO ONLINE

La gracia de este juego está en compartirlo con otros, cooperando en la Campaña o compitiendo en los 4 modos Online.



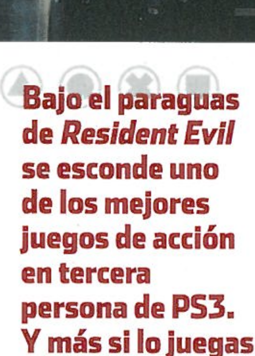
COOPERA. Podrás cooperar con otros 3 amigos Online en las misiones de la Campaña. Pero recordad: sólo Online.



COMPITE. Hay 3 modos en los que 2 equipos de 4 soldados combatirán en deathmatch por equipos, Supervivencia...



HÉROES. El cuarto y ultimo modo Online competitivo enfrenta a 4 "buenos" de la saga *RE* contra 4 "malos". Para los fans.



Bajo el paraguas de *Resident Evil* se esconde uno de los mejores juegos de acción en tercera persona de PS3. Y más si lo juegas en cooperativo.

gonistas disponibles: el sigiloso Vector, el demoledor Beltway, la médico Bertha, el "vigilante" Spectre, la científica Four Eyes y la supersoldado de asalto y jefa del comando Lupo. Cada uno tiene sus armas y habilidades, (que podremos mejorar con la experiencia). Y como afrontaremos cada nivel en equipos de cuatro, lo suyo es formar un grupo equilibrado. Si jugamos en solitario, los otros tres soldados serán manejados por la consola (con una IA mejorable). Pero como más disfrutaremos de *RE: Operation Raccoon City* será cooperando Online con otros tres amigos. Sea como fuere, disfrutaremos de niveles repletos de tiroteos en escenarios conocidos (como las calles de Raccoon City, el hospital, el ayuntamiento) en tercera persona y con un sistema de coberturas muy efectivo. Sobra decir que, para curarnos, usaremos las clásicas hierbas verdes y los sprays. Toda una "noticia" que hoy en día tengamos que curarnos en un juego de acción, ¿verdad?

Además de los zombis y demás criaturas producto del virus, tendremos que enfrentarnos contra las fuerzas especiales del ejército americano. Y tener varios "frentes" abiertos nos ofrece ciertas posibilidades estratégicas en los tiroteos, ya que podremos (por ejemplo), herir no letalmente a un soldado enemigo para que todos los zombis vayan a por él y que no vengan a por nosotros. Del mismo modo, si los zombis nos muerden podemos ser infectados por el virus y transformarnos en zombi si no tomamos rápidamente el antídoto. Todo ello, junto a ciertos momentos especiales (como emocionantes enfrentamientos contra jefes finales), hacen que las misiones sean divertidas, aunque la mayoría consistan en »



Lo suyo es hacer equipos equilibrados con un médico para que nos cure. Aunque no podemos dar órdenes y la IA no es perfecta.



Las misiones suelen ser ir de A a B o hallar y destruir objetivos aunque ofrecen momentos emocionantes como jefes finales.



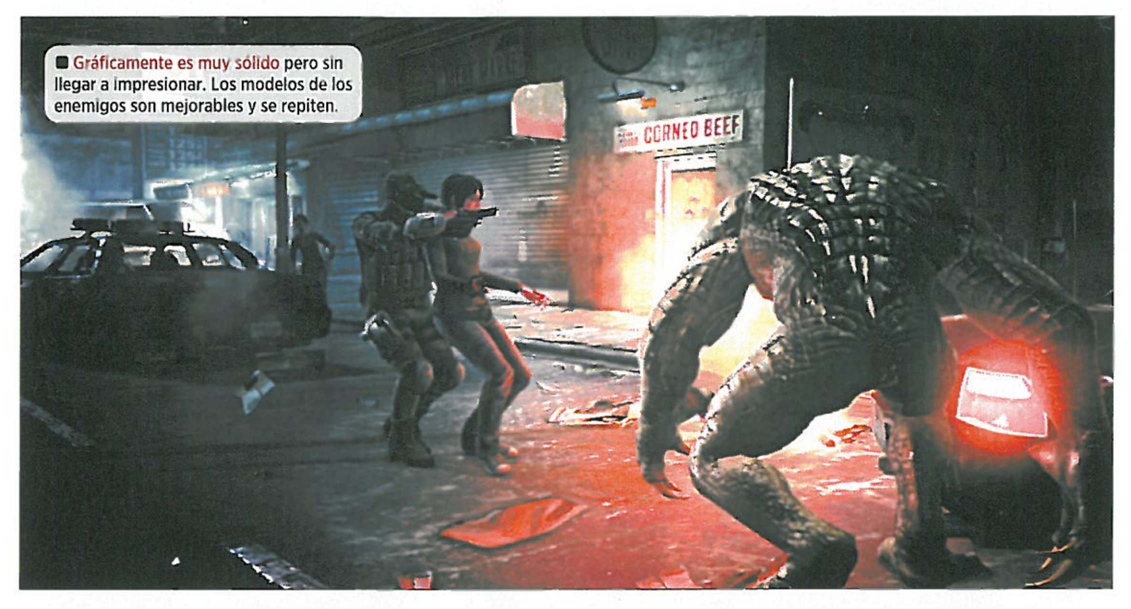
Es el primer *Resident Evil* doblado al castellano en una consola de Sony. Y el segundo tras *Resident Evil: Revelations* de 3DS.



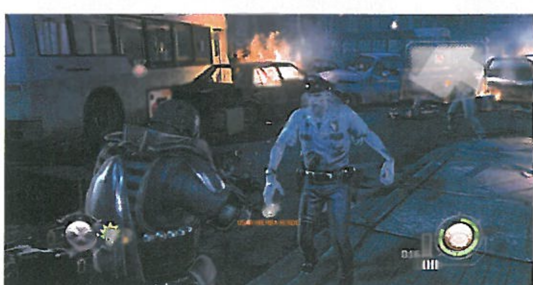
Los creadores de *Operation Raccoon City* también desarrollaron *SOCOM Confrontation*. Por ello, tienen experiencia en juegos de acción.



Mucho ojo con los zombis de *RE Operation Raccoon City* porque suelen ser mucho más rápidos que los de *Resident Evil 2*...



Gráficamente es muy sólido pero sin llegar a impresionar. Los modelos de los enemigos son mejorables y se repiten.





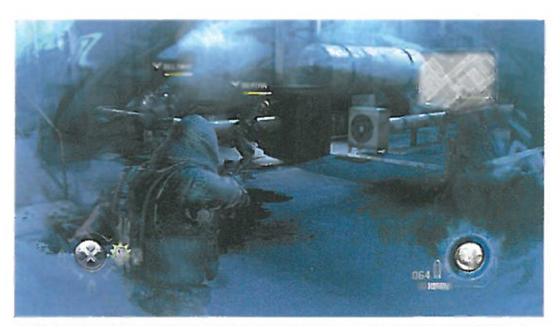
Si echas menos a Leon y a Claire puedes controlarles en el modo Héroes junto a otros mitos de la serie *RE*.

ir de un punto "A" a un punto "B". Y si la Campaña merece la pena, qué decir del multijugador. En él se enfrentan dos equipos de 4, por una lado los USS protagonistas y por otro, 6 soldados de las fuerzas especiales americanas con habilidades equiparables. Hay tres modos de juego: el típico "deathmatch" por equipos, un modo Survivor en el que tendremos que lograr una plaza en el helicóptero que nos sacará de este infierno y Peligro Biológico, en el que cada equipo debe recuperar muestras del virus y el que llegue a 5, gana.

Y no nos olvidamos del modo Héroes, el cuarto y último modo Online en el que se enfrentarán cuatro "buenos" de la saga (como Claire Redfield, Leon S. Kennedy o Jill Valentine contra otros tantos "malos", como Ada Wong o Nicholai.

En cuanto al apartado gráfico, cumple con corrección sin deslumbrar (modelos de los enemigos mejorables y que se repiten en exceso), pero funciona con solidez. Y sale doblado al castellano... aunque esperamos que en la versión final o vía actualización se reduzcan los tiempos de carga.

En fin, que bajo el "paraguas" de *Resident Evil* nos lega uno de los grandes de la acción en tercera persona.



Si nos infectan tendremos que darnos prisa en tomar un antídoto o nos convertiremos en zombi y será el fin de la misión.



Volveremos a visitar escenarios como el hospital, el ayuntamiento o las calles de Raccoon City. Y nos toparemos con personajes conocidos...

HABILIDADES QUE PODRÁS MEJORAR

Cada uno de los 6 soldados tiene una serie de habilidades especiales que además podremos mejorar con la experiencia.



ACTIVAS Y PASIVAS. Las pasivas las tienes siempre y las otras hay que activarlas. Pueden usarse en la Campaña y en el Online.



DE ATAQUE. Como mayor resistencia a los impactos, o que Beltway pueda colocar demoledoras minas o trampas explosivas.



DE DEFENSA. Distintos camuflajes para pasar desapercibidos, más velocidad, lanzar compuestos que atraen a zombis...

VALORACIÓN

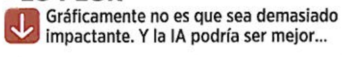
» LO MEJOR

Muy entretenido, sobre todo si lo juegas en cooperativo. Y llega doblado al castellano.

» LO PEOR

Gráficamente no es que sea demasiado impactante. Y la IA podría ser mejor...

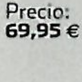
Te gustará + que... DEAD ISLAND | Te gustará = que... SOCOM SPECIAL FORCES





88	**» GRÁFICOS** Cumplen bien con su cometido, pero no son nada deslumbrantes.
89	**» SONIDO** Logra mantenerte en tensión. Y está bien doblado al castellano.
91	**» DIVERSIÓN** Mucho más divertido si lo juegas con amigos que en solitario.
90	**» DURACIÓN** Además de la Campaña, ofrece 4 modos Online para 8 jugadores.
NOTA 90	Además de aprovechar bien la "etiqueta *Resident Evil*", es uno de los mejores juegos de acción en tercera persona para PS3.

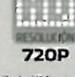




Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **EA SPORTS**
Editor: **EA SPORTS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **69,95 €**


JUGADORES 1-7
JUG. ONLINE 2-8

TEXTOS CASTELLANO
VOCES CASTELLANO

INSTALACIÓN NO

RESOLUCIÓN 720P

www.ea.com/es/futbol/fifa-street



Estrellas como Benzema o Messi se bajan a la calle para jugar con nosotros. Podemos vestir equipaciones callejeras (de marcas reales) o el uniforme de los principales clubes y selecciones.

LAS **ESTRELLAS** DEL FÚTBOL VUELVEN A TOMAR LA CALLE

FIFA Street

Para relajarse de la tensión acumulada a estas alturas de la competición, los "cracks" se bajan a la calle a echarse unas pachangas. ¿Te animas?

EA Sports nos presenta el renacimiento de su "otra" serie de fútbol, *FIFA Street*, la cara más arcade de este deporte donde la única regla es dar espectáculo a toda costa. Eso sí este *FIFA Street* no es tan asequible y sencillo de controlar como podía esperarse de un arcade, aunque su planteamiento sí lo sea: partidos callejeros que ignoran la mayoría de las reglas en aras del espectáculo. Y aunque huye del los artificios exagerados, nuestras armas para atravesar la defensa rival serán voleas, caños, tacones... Pero dominar todas estas filigranas requiere casi tanta práctica como en *FIFA 12*, ya que se realizan usando tanto botones como sticks y aspectos como el "tempo" y la postura del rival son importantes. Eso sí, también hay concesiones arcade (como llevar la pelota "cosida al pie"), que nos facilitarán las cosas. Parece que EA Sports ha trasladado la esencia de su *FIFA 12* a las calles y ha logrado un juego de fútbol callejero más asequible que un simulador, pero no tan sencillo como un arcade.

Para disfrutar de estos partidillos callejeros disponemos de múltiples modos de juego. Para un solo jugador tenemos el típico modo Carrera, que nos invitará a crear un futbolista y un equipo (fichando jugadores) para llevarlos hasta lo más alto, participando en variados desafíos con diversos modificadores (partidos "normales", el que llegue a 5 goles



Leo Messi es la imagen del juego y el flamante último fichaje de EA Sports.

ASÍ SE JUEGA AL **FÚTBOL** EN LOS BARRIOS DEL MUNDO



① **ESPECTÁCULO.** La principal regla de *FIFA Street* es, sencillamente, dar espectáculo. No suele haber faltas, ni fueras, el balón va "pegado" al pie...



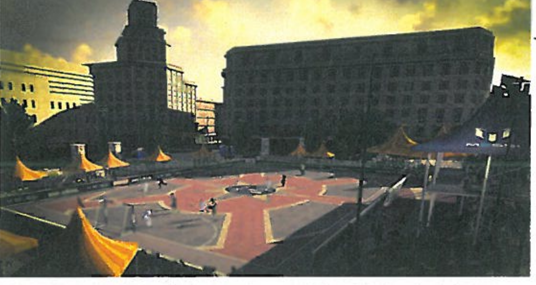
② **CONTROL.** Las filigranas se realizan combinando botones y sticks. Requieren práctica y no es tan fácil como en otros arcades similares.



③ **LLEGA A LO MÁS ALTO.** Sólo los mejores saldrán de su ciudad, de su provincia y de su país para llegar a medirse a los "cracks" reales.



El sistema de juego no es tan sencillo como el de otros arcades. Hay movimientos que se ejecutan de forma parecida a *FIFA 12*.



Barcelona, Tokio o Río de Janeiro son algunas de las ciudades que albergan estos campos "improvisados": parques, aparcamientos...



Aunque prime el espectáculo, el estilo visual es realista. Una verdadera pena que las cámaras sean bastante lejanas (esto es una repetición).





Aunque se trate de un arcade, el nuevo *FIFA Street* ofrece un sistema de juego que exige aprendizaje.

gana, retos de estilo...). Además, contamos con un modo de entrenamiento y los clásicos partidos amistosos (solos o con amigos) en los que podremos fijar nuestras propias reglas (que haya faltas, elegir el tipo de balón...). Y podemos jugar con equipos creados o elegir una selección nacional o club real de las ligas más potentes (incluida la española). Y no podía faltar el online, con una infraestructura similar a la de *FIFA 12* incluyendo su modo Temporada (con 15 divisiones). En suma, modos de juego de sobra para una buena temporada.

Donde pincha *FIFA Street* es el apartado técnico. Un arcade de fútbol en el que el objetivo es dar espectáculo debe ser... espectacular. Y *FIFA Street* no lo es, debido a que las dos cámaras que ofrece, muy cómodas para jugar, son bastante lejanas. Los modelos tienden a ser realistas, pero con animaciones mejorables. Y la inteligencia artificial es irregular, algo que nos ha fastidiado más de un partido. Sin embargo, lo que menos nos ha gustado es el apartado sonoro. Podemos elegir el idioma del sonido ambiente (en castellano), y los partidos están "amenizados" por los comentarios de los propios jugadores, con expresiones mal coordinadas y que suenan un "pelín" ridículas... *FIFA Street* es combina la diversión de un arcade con la profundidad de un simulador y con una buena cantidad de opciones. Lástima que no se haya cuidado más el apartado técnico...



Podemos jugar con hasta 6 amigos según el partido. Y ofrece un Online similar a las Temporadas de *FIFA 12* (pero con 15 divisiones).



En el modo Carrera, podremos elegir la dificultad de cada desafío. Cuando más difícil, más golosa será la recompensa que desbloqueamos.

DISTINTOS TIPOS DE PARTIDOS CALLEJEROS

Hay varios tipos de partido: en algunos gana el primero que marque 5 goles, en otros importa más el estilo y las filigranas...



FÚTBOL SALA. Son los partidos más "serios": 5 contra 5, hay fueras e incluso podemos decidir que sí haya faltas...



REY DEL CAÑO. En otros retos prima más el estilo. Y hacer regates bonitos, caños, etc. es tan importante como marcar.



SI MARCAS, TE VAS. El más original: cada vez que marques tendrás un jugador menos. Gana el que se quede sin jugadores.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Bastante profundo para ser un arcade. Buenas opciones de personalización.

» LO PEOR

Gráficamente no es espectacular y el sistema de juego no acaba de convencernos.

Te gustará + que... FIFA STREET 3



Te gustará − que... FIFA 12



74	**» GRÁFICOS** Los partidos son poco vistosos por las limitaciones de la cámara.
72	**» SONIDO** Intenta ser muy "callejero". Os arrancará más de una carcajada.
82	**» DIVERSIÓN** Estos juegos entretienen más en compañía. Jugando solos pierde...
89	**» DURACIÓN** Si le pillas el punto, ofrece fútbol callejero para toda la temporada.
NOTA 80	Un arcade de fútbol con más "chicha" de la esperada, pero sin renunciar a la diversión directa. Es poco espectacular.

JUEGO Play RECOMENDADO

■ *Syndicate* es un shooter de corte futurista que supone el regreso de un clásico de la estrategia y la acción táctica. El primer *Syndicate* es de 1993 y su secuela, *Syndicate Wars*, llegó a salir en PSone y está en el Store...

Género: SHOOT' EM UP
Desarrollador: STARBREEZE STUDIOS
Editor: EA GAMES
Lanzamiento: YA DISPONIBLE
Precio: 69,95 €

Jugadores: 1
Jug. online: 2-4
Textos: CASTELLANO
Voces: INGLÉS
Instalación: 405MB
Resolución: 720P

www.ea.com/es/syndicate

ACCIÓN "CYBERPUNK" CON SABOR A CLÁSICO

Syndicate

En el año 2069, las megacorporaciones dominan el planeta y son capaces de hacer cualquier cosa que le soliciten sus clientes. Cualquier cosa...

Los más viejos de lugar recordarán *Syndicate*, un clásico de la estrategia y la acción táctica que se lanzó en 1993 y cuya secuela, *Syndicate Wars*, llegamos a disfrutar en PSone (está disponible en el Store). Pues bien, casi 20 años después, EA pone al día la franquicia manteniendo su esencia y ambientación pero bajo un desarrollo de acción en primera persona mucho más acorde con los gustos actuales.
La acción se desarrolla en 2069, en un futuro en el que las megacorporaciones (llamadas "sindicatos") dominan el planeta. Los países y sus gobiernos ya no tienen ningún sentido y la gente elige con qué "sindicato" se alinea mediante la implantación de chips. Los que no se adscriben a ninguno de ellos... no existen.

Estas megacorporaciones compiten entre sí de forma salvaje por hacerse con los últimos avances tecnológicos. Y ahí es donde entramos nosotros. Asumiendo el control de Kilo, un agente que realiza todo tipo de "trabajitos sucios" para Eurocorp, nos sumergiremos en una oscura trama que nos remite a *Deus Ex Human Revolution*, aunque quitándole casi todo el componente "rolero".
Y es que en *Syndicate* no hay conversaciones con distintas respuestas, ni las situaciones ofrecen tantas alternativas para ser resueltas. El desarrollo nos ha recordado más (salvando las distancias) al de *Crysis 2*, aunque nuestras habilidades especiales no son producto

■ Asumimos el papel de Kilo, un letal agente de Eurocorp, uno de los sindicatos más poderosos.

» UN INTENSO DESARROLLO BAJO UNA FUTURISTA AMBIENTACIÓN



① **EN PRIMERA PERSONA.** Es un shooter subjetivo, aunque tiene toques plataformeros y un desarrollo marcado por los poderes del chip.



② **SUPERHABILIDADES.** Dicho chip nos permite detectar al enemigo, alterar su voluntad, piratear distintos dispositivos... Úsalo con cabeza.



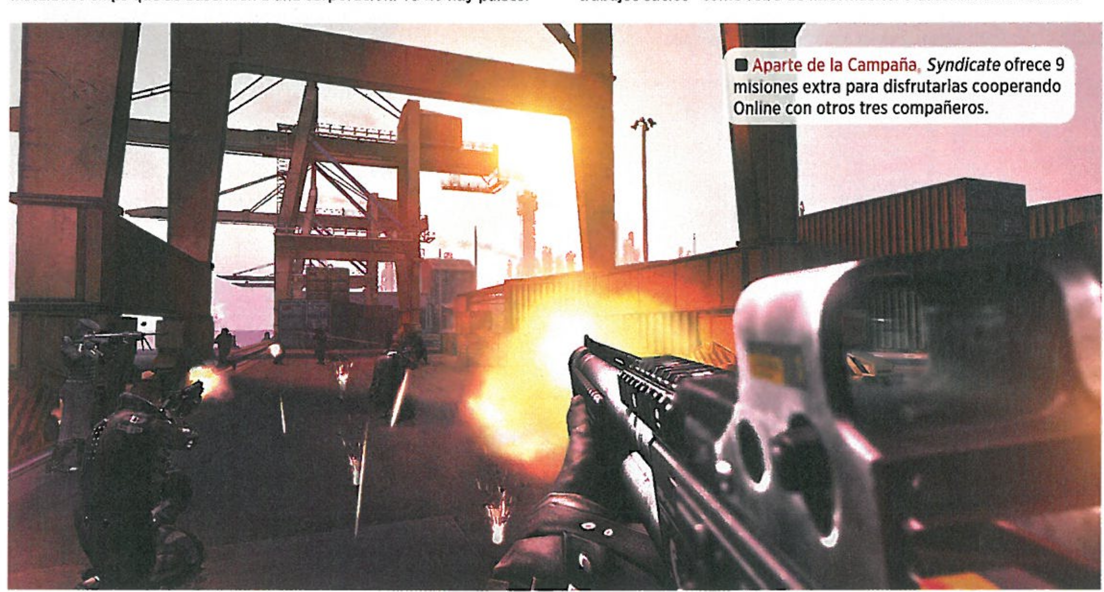
③ **CYBERPUNK.** Y todo bajo una trabajada ambientación de corte "cyberpunk" al más puro estilo de clásicos como "Blade Runner".



La acción se enmarca en 2069, en un futuro en el que la gente tiene instalados chips que se adscriben a una corporación. Ya no hay países.

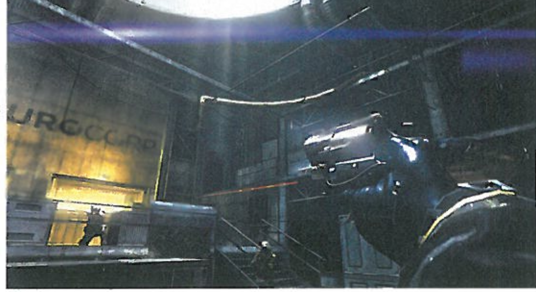


Como agentes de Eurocorp tendremos que realizar todo tipo de "trabajos sucios" como robo de información o asesinatos selectivos.



Aparte de la Campaña, *Syndicate* ofrece 9 misiones extra para disfrutarlas cooperando Online con otros tres compañeros.





USOS VARIOS PARA EL CHIP **PRODIGIOSO**

El chip DART 6 nos concederá ventajas en combate, tanto para localizar enemigos como a la hora de acabar con ellos.



VISOR. Localiza la posición del enemigo y lo distingue de aliados y civiles (aunque estén protegidos por una cobertura).



EN COMBATE. Tiene varios usos, como piratear torretas, inutilizar el arma de un enemigo o hacer que se suicide con ella.



ARSENAL. Y si no tenéis bastante con el chip, siempre puedes aferrarte a las armas "tradicionales" y a otras más originales...

Aunque mantiene la atmósfera de los clásicos, el nuevo *Syndicate* apuesta por un enfoque en plan "shooter" más acorde con los gustos actuales.

de ningún nanotraje sino que son posibles gracias al chip DART 6. Este dispositivo nos dota de habilidades tan útiles en combate como un visor que nos permite distinguir la posición de los enemigos (aunque estén parapetados). Y a medida que avancemos en las misiones, desbloquearemos otros usos como piratear torretas defensivas, inutilizar las armas del enemigo o incluso obligarles a que se suiciden. Pero para poder beneficiarnos de estas ventajas tenemos que tener suficiente adrenalina (se rellena de forma automática cada poco tiempo) y el indicador de la correspondiente habilidad también en estado operativo. Y cómo no, también podremos desarrollar a nuestro antojo otras utilidades del chip, como regeneración más rápida de salud, o de adrenalina... Ésta es la única parte "rolera" de *Syndicate*, aunque en ocasiones el desarrollo se sale de la acción pura y dura, con algunos momentos "plataformeros" y huidas deslizándonos por los escenarios con un sencillo movimiento de "parkour".

A la hora de pasar a la acción, contaremos con armas más o menos convencionales (pistola, escopeta, rifle de francotirador...) y algunas más originales, como un rifle cuyos proyectiles permiten fijar al enemigo y sortear su posible cobertura. Y hablando de coberturas, el sistema que ha propuesto Starbreeze para cubrirnos es menos "automático" y artificial que en otros shooters, pero a veces nos deja un poco vendidos y nos obliga a hacer escorzos raros...
Pero pese a este detalle, la variedad en el arsenal y las distintas aplicaciones del chip hacen que la Campaña de *Syndicate* enganche desde el principio y su ritmo no decae en absoluto en los 20 capítulos que dura.



Las voces están en inglés, pero han trabajado famosos como la actriz Rosario Dawson.



El Online funciona realmente bien. Podéis probarlo vosotros mismos en la demo gratuita del Store (que sólo incluye 1 mapa).



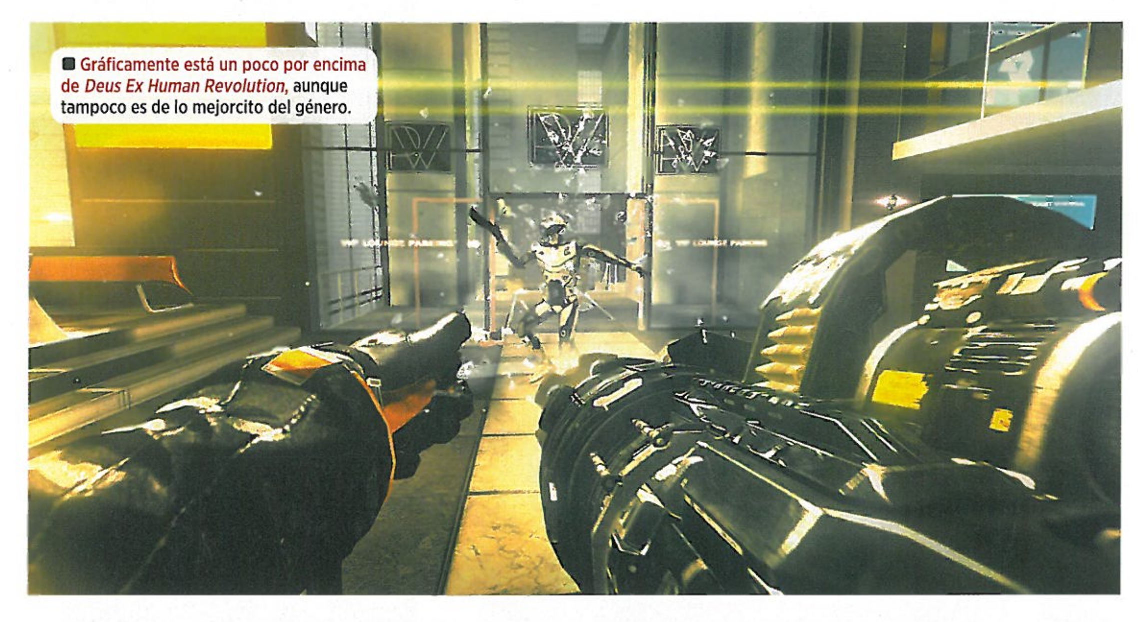
Podemos llevar dos tipos de armas. Alternarlas con los poderes especiales que nos otorga nuestro chip es la clave para avanzar.



■ Además de pegar tiros, en *Syndicate* hay algún que otro momento plataformero y huidas usando sencillos movimientos de "parkour".



■ Para usar las habilidades del chip tendremos que tener suficiente adrenalina y tener lleno el indicador del poder que queramos usar.



■ Gráficamente está un poco por encima de *Deus Ex Human Revolution*, aunque tampoco es de lo mejorcito del género.





Aunque por su ambientación pueda recordar a *Deus Ex*, su desarrollo está más cerca de *Crysis 2* o *Brink*.

» Y aparte de la Campaña para un solo jugador, en *Syndicate* nos esperan 9 largas misiones extra para disfrutar cooperando Online con otros 3 aliados. Todas ellas están muy orientadas hacia el juego en equipo, con situaciones que nos han recordado a nuestras partidas online de *Brink*. Y lo mejor de todo es que muchas de estas misiones cooperativas Online ofrecen guiños a situaciones y escenarios de los *Syndicate* originales.

En cuanto al apartado técnico, los gráficos de *Syndicate* son más que notables aunque no llegan a ser deslumbrantes. Todo se mueve con fluidez, los efectos de luz destacan por encima de la media y presenta un buen diseño artístico, aunque echamos en falta más variedad de enemigos... Y voces en castellano, aunque el doblaje original es de calidad. *Syndicate* es, en resumen, un shooter subjetivo con un desarrollo marcado por tus habilidades especiales, con un gran cooperativo y una ambientación que nos remite constantemente a clásicos del "cyberpunk" como "Blade Runner"). Con semejantes credenciales, no podemos dejar de recomendarlo, aunque haya opciones en el género más completas y espectaculares.



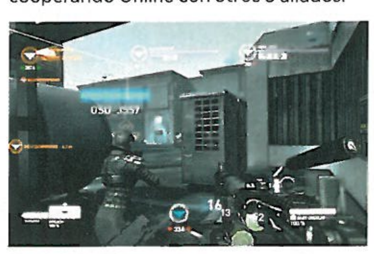
■ El sistema de coberturas en un poco "extraño". Te acostumbras, pero a veces te obliga a realizar escorzos rarísimos con las armas...



■ Podemos mejorar las habilidades a nuestro antojo optimizando la barra de salud, haciendo que se rellene más rápido la adrenalina...

» GRAN COOPERATIVO PARA 4 JUGADORES

Syndicate ofrece un 9 misiones fuera de la Campaña principal para disfrutarlas cooperando Online con otros 3 aliados.



9 MISIONES. Aunque están fuera de la campaña principal, son bastante extensas y rejugables. Un complemento perfecto.



EN EQUIPO. Podremos elegir distintos agentes con sus propios atributos. Elegir un equipo equilibrado y apoyarse es vital.



PARA LOS FANS. Algunos de estos mapas son "remakes" o guiños de ciertos momentos de los dos *Syndicate* clásicos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Gran ambientación, buen multijugador cooperativo y un desarrollo que engancha.

» LO PEOR
No termina de resultar espectacular y el sistema de coberturas no nos convence.

Te gustará + que... BRINK



Te gustará − que... DEUX EX HR

90	**» GRÁFICOS** Sin llegar a ser deslumbrantes, son mejores que los de *Deux Ex HR*.
87	**» SONIDO** Gran BSO y "voces famosas" como la de Rosario Dawson (en inglés).
92	**» DIVERSIÓN** Tanto la campaña como el modo cooperativo resultan divertidos.
89	**» DURACIÓN** 20 capítulos más 9 niveles extra de multijugador. No está mal.
NOTA 90	Un shooter futurista con una lograda ambientación y un desarrollo que atrapa desde el principio. Y con cooperativo.

COMPATIBLE CON PS MOVE

18

Género: ACCIÓN
Desarrollador: TEAM NINJA
Editor: TECMO KOEI
Lanzamiento: 23 DE MARZO
Precio: 59,95 €

JUGADORES 1
JUG. ONLINE 2-8
TEXTOS CASTELLANO
VOCES INGLÉS
INSTALACIÓN 275 MB
RESOLUCIÓN 720P

http://teamninja-studio.com/

La tercera entrega de la saga sigue apostando por sangrientos combates en tercera persona en los que manejamos al ninja Ryu Hayabusa, esta vez luchando en escenarios de todo el mundo.

UNA KATANA ESPECTACULAR, PERO POCO AFILADA

Ninja Gaiden 3

El ninja Ryu Hayabusa vuelve con una aventura donde la acción no falta en ningún momento pero, ¿estará a la altura de una saga con tanto renombre?

Mucho se ha especulado sobre cómo podría afectar la marcha de Tomonobu Itagaki (el controvertido creador de la saga) en el desarrollo de esta tercera entrega, y si el miedo era que bajaran las dosis de acción, pues en eso no hay problema, ya que *Ninja Gaiden 3* no da un segundo de respiro, aunque sea con menos gore... Eso sí, la ambientación de esta entrega es más "moderna": luchamos contra decenas de enemigos haciendo uso de sencillos combos con nuestra katana mientras la cámara nos obsequia con espectaculares primeros planos de los enemigos caídos. Y más cosas han cambiado...

En esta ocasión, la experiencia de juego y su dificultad se han vuelto más accesibles para acercar su jugabilidad a un público más amplio. Pero que no se asusten los que disfrutaron con los difíciles combates de anteriores entregas porque se ha añadido un modo "Ninja Difícil" que pone las cosas bastante duras. En el otro extremo están los que necesitan una dificultad baja y que incluso pueden jugar con el mando Move. Además, no faltan los Quick Time Events para realizar ciertas ejecuciones o movimientos. El resultado final es toda una experiencia visual en la que el jugador se siente como un auténtico ninja dando "tajos" por todos los lados... pero que resulta repetitiva a las pocas horas de juego por la sencillez de los combos, la ausencia de un mayor arsenal (se ha reducido a katana, arco y estrellas ninja y sólo conta-

Ryu Hayabusa es víctima de la maldición que le lanza un misterioso personaje llamado el Regente de la Máscara.

ACCIÓN SÓLO AL ALCANCE DE UN MAESTRO NINJA



1 **HEMOGLOBINA.** Las peleas son un festival de "katanazos" y sangre donde luchamos contra ninjas, soldados, monstruos de laboratorio...

2 **MÁS QUE UN LUCHADOR.** Aunque no son muy abundantes, hay pequeñas zonas de plataformas para poner a prueba nuestra habilidad ninja.

3 **VERDADERO PODER NINJA.** La dificultad no es muy elevada, así que si quieres un reto a la altura de la saga elige el modo "Ninja Difícil".



Los combos son muy sencillos, propiciando combates dinámicos y rápidos. La clave para vencer está en esquivar el ataque y golpear.



En esta entrega tampoco faltan momentos espectaculares: luchar contra un Tyrannosaurus Rex, caer encima de un avión de combate...



La mayor novedad son sus interesantes opciones online: tenemos un cooperativo a dos bandas en diversas pruebas y un modo competitivo para hasta 8 jugadores.





La mítica dificultad de los *Ninja Gaiden* deja paso a combates vistosos, asequibles... y repetitivos.

mos con un tipo de ataque Ninpo que no se puede mejorar). Y no es que sus combates no sean dinámicos o que no encontremos escenas épicas (no se puede negar que luchar contra un Tyrannosaurus Rex es un espectáculo impagable), pero la mecánica de juego es repetitiva y las escenas que al principio son un "puntazo" (como planear para aterrizar sobre un enemigo desprevenido), dejan de sorprender y se vuelven un mero trámite. En lo que sí aporta algo nuevo es en los modos online cooperativos (diferentes pruebas para 2) y competitivos (hasta para 8 jugadores que manejan otros tantos ninjas) que se presentan como un extra interesante.

Técnicamente no supone un giro radical a lo visto en las anteriores entregas y luce bien, con un motor sólido y personajes grandes y detallados, aunque algunos escenarios (especialmente los interiores) se ven algo desfasados. Así, *Ninja Gaiden 3* es un espectacular juego de acción que tiene algunos momentos inolvidables, pero que se queda a medio gas a la hora de mostrar un desarrollo más variado o combates con algo más de profundidad. Si buscas acción directa y con una jugabilidad sencilla seguro que te divierte, pero si eres un "purista" de la saga puede que te decepcione la dirección que ha tomado (bajada de su mítica dificultad, menos armas o menos "gore"), una dirección que no aporta, exceptuando el online, nada nuevo a la serie.



A diferencia de la anterior entrega, el arsenal se ha reducido a una katana, las estrellas ninja y un potente arco para ataques a distancia.



Al eliminar a varios enemigos, el brazo de Hayabusa se torna rojo y puede eliminar a varios rivales realizando ataques rápidos y letales.

» EL GUERRERO DE LAS SOMBRAS

Como maestro ninja, Ryu cuenta con infinidad de "trucos". Y en esta nueva entrega resulta muy fácil ejecutarlos.



DE UN GOLPE. Rellena la barra de Ninpo para realizar un ataque demoledor que acabará con todos los enemigos en pantalla.



A TIEMPO. Los Quick Time Events son una constante: ejecutar a los enemigos, esquivar... Lástima que sean tan sencillos.



TÚ ERES EL BRAZO DEL NINJA. El juego es compatible con Move lo que nos sumerge en sus frenéticos combates.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Combates espectaculares y algunos inolvidables enfrentamientos contra jefes finales.

» LO PEOR

Reducción del número de armas. Historia sosa y repetitivas mecánicas de juego.

Te gustará ⊖ que... NINJA GAIDEN 2



Te gustará ⊖ que... GOD OF WAR 3



87	**» GRÁFICOS** Bien en general, aunque algunos escenarios resultan "artificiales".
82	**» SONIDO** Sonido trabajado, pero doblado en inglés y música poco inspirada.
84	**» DIVERSIÓN** Un espectáculo visual... que se torna repetitivo muy pronto.
84	**» DURACIÓN** Suma a la Historia opciones online cooperativas y competitivas.
NOTA 84	Su repetitivo desarrollo no está a la altura de la saga. Eso sí, es espectacular y sus opciones online son interesantes.

JUEGO RECOMENDADO Play

12

Género: **LUCHA**
Desarrollador: **CAPCOM**
Editor: **CAPCOM**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**

JUGADORES 1-4 · JUG. ONLINE 1-4 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS/JAPONÉS · INSTALACIÓN NO · RESOLUCIÓN 720P

www.streetfighter.com/es/sfxtk/

■ *Street Fighter X Tekken* recoge las plantillas más selectas de las dos sagas de lucha por excelencia.

DOS **SAGAS MÍTICAS** DE LA LUCHA CARA A CARA

Street Fighter X Tekken

Ahora podemos disfrutar del crossover definitivo, nada menos que el cruce de las dos sagas de lucha más emblemáticas de la historia y un montón de novedades.

La lucha siempre ha tenido una enorme base de seguidores que han visto como, tras unos años de declive, su género favorito ha vuelto a renacer con la puesta al día de sus sagas más emblemáticas. Y si hablamos de sagas emblemáticas, sin duda hay dos que se llevan la palma: *Street Fighter* como representante de la lucha 2D y *Tekken* como abanderada de la lucha 3D. Pues bien, Capcom ha "cruzado" ambas formas de entender la lucha, pero bajo la perspectiva que ellos dominan a la perfección: las 2D. Mientras que esperamos que Namco haga lo propio en el futuro y adapte este crossover a las 3D.

Con la excusa de las búsqueda de un artefacto llamado Pandora, podremos ver a Ryu y Ken enfrentarse cara a cara a Heihachi o Jin Kazama en combates por parejas, acompañados de un amplio elenco de personajes de ambas sagas, hasta alcanzar la cifra de 38 luchadores. Tomando como base lo ya visto en *Street Fighter IV* y algunas cosas de *Marvel Vs Capcom 3*, Capcom ha sabido adaptar perfectamente a su estilo una escuela de lucha tan diferente como la de *Tekken*. Y que no se asusten los seguidores de *Tekken*, porque aunque en la transición se han perdido algunos ataques y la técnica se ha simplificado notablemente, todos los personajes mantienen sus golpes más característicos y su personalidad ha quedado intacta. Y es que en esta primera interpretación del crossover (recordad que habrá un *Tekken X Street Fighter*) prima el es-

» **FUSIÓN** POR ABSORCIÓN



① **PERSONAJES.** no están todos, pero sí los más emblemáticos. Y todos con un "look" y expresividad inmejorable que os encantará.



② **BIDIMENSIONALES.** *Tekken* se adapta al mundo 2D, perdiendo golpes y posibilidades de estrategia, pero ganando rapidez y fluidez.



③ **TÉCNICAS.** Aunque los luchadores de *Tekken* pierden complejidad, ganan nuevos combos y un sistema de gemas de mejora.

■ 38 personajes de los dos universos se enfrentan en vibrantes combates por parejas.



El esquema de 6 botones de Capcom prima sobre el de Tekken. Mucho mejor si juegas con un arcade stick en vez del clásico pad.



El estilo gráfico es una delicia y no pararás hasta haber visto en pantalla a todos los luchadores de *Tekken*, los que más han cambiado.



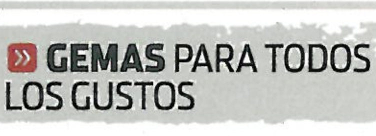
No existe la posibilidad de luchar exclusivamente sin gemas, lo que pone en peligro la igualdad en los modos online.





GEMAS PARA TODOS LOS GUSTOS

Antes de cada combate, elige para tu personaje 3 gemas, en función de tu estilo de lucha, habilidades y defectos.





ELIGE CON CUIDADO. Coge 3 del grupo de gemas que antes has seleccionado en tu perfil y para cada uno de los personajes.



VARIOS TIPOS. Cada categoría hará que mejores atributos y logres habilidades exclusivas como bloqueo automático.



PASAR POR CAJA. Hay muchas gemas diferentes, pero las mejores sólo podrás adquirirlas pasando por caja en el Store.

Un sueño hecho realidad: una mezcla de personajes memorables con la base de *SF IV* como sistema de lucha y con novedades importantes.

píritu directo y rápido de *Street Fighter*, con ataques devastadores que pueden hacer que las tornas de un combate cambien en segundos. Mediante la acumulación de energía (asestando y recibiendo golpes), podremos desencadenar vistosos especiales, con nuevas y explosivas combinaciones, como los Cross Arts y el ataque Pandora. Pero donde Capcom ha introducido los cambios más importantes es con las Gemas de personalización. Antes de cada combate podremos seleccionar con qué 3 de estas gemas queremos equipar al luchador, lo que potenciará ciertos aspectos como la contundencia de los ataques, el bloqueo automático, rapidez... Una novedad que añade un toque de estrategia, aunque existe la posibilidad de que el combate quede claramente desequilibrado. Y es que, aunque el juego incluye "de serie" 60 gemas, podrán adquirirse más a través de la Store y pueden decantar los combates a favor del que más haya pagado y no del más hábil. Un tema delicado si Capcom no tiene cuidado.

En cuanto a los modos de juego, la cosa viene completita. El Arcade hace las veces de historia y nos presentará el avance de nuestros luchadores hasta dar con el objeto llamado Pandora. Si emparejamos a según que personajes "naturales" (Ryu y Ken por ejemplo), la historia cambia ligeramente y podremos ver escenas exclusivas. En Desafío deberemos cumplir ciertos requisitos (de tiempo, técnicas, etc.) para superar al rival y practicar en un utilísimo Tutorial que nos ayudará a aprender los nuevos combos. Y en el apartado online podremos jugar hasta 4 jugadores (luchas o entrenamiento), en las Peleas Igualadas (acumularemos puntos para subir de nivel) o bien en las Parti-



Las luchas y entrenamientos online son divertidísimos. Con 4 jugadores (también offline) las carcajadas están aseguradas.



Si cambias el personaje en mitad del combate, lograrás que el retirado recupere algo de salud mientras descansa.



Ojo con tu barra de vitalidad. Los "rounds" se gana por K.O. de uno de los combatientes y no de los dos como era costumbre.



Las escenas finales tras llegar hasta Pandora, por fin, tienen la calidad que esperábamos. Variadas y llenas de humor.



PS3 ofrece como personajes exclusivos, como Cole (*InFamous*), Pac-man, Mega-Man y Toro y Kuro (mascotas de Sony en Japón).



Los guiños a ambas sagas son constantes. Fíjate bien en los escenarios y los personajes que los pueblan y descubrirás detalles desternillantes.





La cuidada adaptación gráfica y de estilo de los luchadores de *Tekken* es uno de sus grandes atractivos.

das llimitadas donde sólo el que gane pasa a la siguiente ronda de batallas.

Los que ya conozcáis *SF IV*, reconoceréis inmediatamente su estilo gráfico, con personajes enormes, bien modelados y coloristas y tremendamente expresivos. "Look" que se ha aplicado con exquisito gusto a los personajes de *Tekken* y que dará lugar a interpretaciones memorables de algunos de ellos.

Los escenarios siguen la misma tónica, con muchos elementos decorativos y guiños relacionados con ambas sagas. La banda sonora, en cambio, resulta bastante mejorable pues, salvo los pocos temas "clásicos", el resto carecen de personalidad y son poco pegadizos.

Para resumir, esta primera parte del cruce entre los dos universos más importantes del mundo de la lucha no ha podido salir mejor. Pule un sistema de control y combate ya conocido y aporta novedades (alguna polémica) muy interesantes, dando como resultado un juego profundo y técnico que, a la vez, es "amable" con los más novatos. Y todo arropado por un carisma difícilmente superable. A la espera de *Tekken X Street Fighter*, el juego de lucha del año.



Los combos más devastadores siguen requiriendo de una enorme precisión y habilidad con los dedos. La práctica es la clave.



Como es costumbre últimamente, podremos elegir entre mantener las voces en japonés o escuchar su versión anglosajona.

GOLPES DE TODOS LOS COLORES

El esquema se mantiene, pero existen novedades en los especiales. Llena tu barra de energía y elige entre una amplía gama.



CROSS ARTS. Los especiales de toda la vida, sólo que ejecutados en serie por los dos miembros de la pareja. Devastadores.



CROSS RUSH. Ejecuta un combo con golpes de potencia creciente, que además, puedes encadenar con tu compañero.



PANDORA. Con menos del 25% de tu vitalidad, ejecuta este sacrificio para dar a tu compañero un extra de fuerza un tiempo.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Elenco de personajes memorables y las novedades en cuanto a combos. Asequible.

» LO PEOR

Las Gemas pueden desequilibrar los combates. Pagar más por contenido del disco.

Te gustará que... STREET FIGHTER IV



Te gustará que... MARVEL VS CAPCOM 3



95	**» GRÁFICOS** Diseños llamativos y con un estilo soberbio y animacioes soberbias.
88	**» SONIDO** Melodías muy sosas. Las voces en japonés o inglés son un acierto.
96	**» DIVERSIÓN** Combates directos, emocionantes, rápidos y llenos de posibilidades.
94	**» DURACIÓN** Te llevará mucho perfeccionar tu técnica y más con tanto personaje.
NOTA 94	Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de posibilidades, asequible y muy pulido. Casi insuperable.



18

Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **SEGA**
Editor: **SEGA**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**

JUGADORES 1
JUG. ONLINE 1-16
TEXTOS CASTELLANO
VOCES CAST/JAPONÉS
INSTALACIÓN NO
RESOLUCIÓN 720P

http://sega.es/binarydomain/

Lucha contra todo tipo de robots en este juego de acción en tercera persona ambientado en el Tokio del año 2080.

¿SUEÑAN LOS ANDROIDES CON **COMBATES** FRENÉTICOS?

Binary Domain

Las leyes de la robótica impiden que los robots puedan dañar al ser humano. Pero estos androides no han leído a Asimov y se saltan sus leyes a la torera.

En el año 2080, incumpliendo el nuevo tratado internacional de Ginebra, algunos robots, con aspecto y emociones humanas, han sido infiltrados en la sociedad por una megacorporación japonesa. El resto de países no están dispuestos a tener entre sus ciudadanos a estos androides (ni ellos mismos saben que son robots) y deciden mandar a un equipo de combate especializado, con el sargento Dan Marshall al frente, para terminar con la responsable: la malévola corporación Amada...

Este interesante argumento, que toma prestados elementos de películas de ciencia-ficción como "Blade Runner" o "Terminator" y que se desarrolla mediante unas cuidadas escenas cinemáticas, es el hilo central sobre el que se tejen sus vibrantes momentos de acción, con especial protagonismo de los tiroteos. Y es que la mayor parte del tiempo debemos eliminar a decenas de robots, mientras disparamos un variado arsenal futurista y hacemos uso de las coberturas que ofrecen los escenarios (recuerda a *Gear of Wars* de 360). Pero los contundentes tiroteos no son el único punto interesante de este *Binary Domain*, ya que la variedad de situaciones (hay una fase en la que pilotamos una moto de agua, otra en la debemos descender por un canal esquivando los obstáculos...), la

Como parte de la "Unidad Óxido" comandamos al curtido sargento Dan Marshall.

HAZ VOLAR POR LOS AIRES A LOS **"CABEZALATAS"**

1 FUTURO. Nos movemos por una futurista ciudad de Tokio dividida en dos áreas: los sórdidos barrios bajos y las lujosas zonas superiores.

2 LA HORA DEL SORTEO. Antes de cada misión debes elegir tu escuadrón. Y elige bien porque cada misión requiere de una especialidad.

3 DISPARANDO ACOMPAÑADO. Las opciones Online incluyen modos de juego competitivos para 16 y pruebas cooperativas hasta para 4.



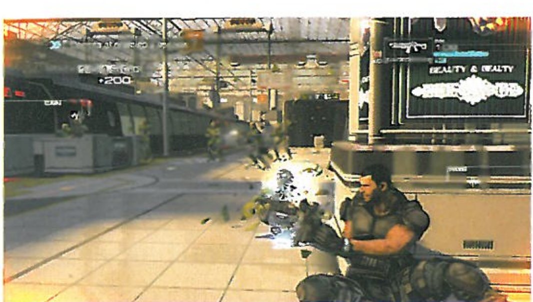
■ Los tiroteos son constantes y se caracterizan por su contundencia: piezas de robots saltando por los aires y disparos por todos los lados...



■ Para trazar una estrategia de ataque, podemos dar sencillas órdenes a nuestro equipo, ya sea con el pad o con un micrófono para PS3.



■ Cada tipo de robots requiere de una táctica de combate diferente. Y afina tu puntería porque hay algunos enemigos que no son precisamente pequeños.





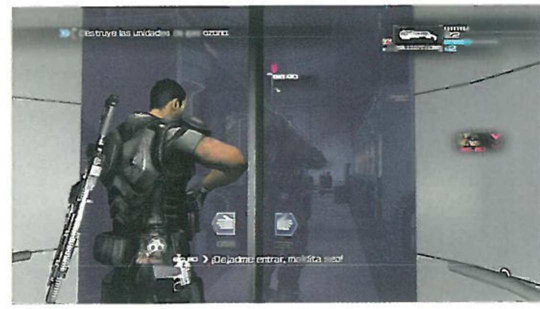
Si te van las historias de ciencia-ficción y lo tuyo son los tiroteos, *Binary Domain* te atrapará.

espectacularidad de algunos momentos (en especial los combates contra robots de tamaño descomunal y que resultan impactantes) o la posibilidad de dar órdenes, ya sea con el pad o mediante un micrófono, a nuestros compañeros de escuadrón, logran crear un desarrollo muy atractivo y jugable de principio a fin, si exceptuamos algunos momentos repetitivos y "sosetes" o puntuales combates en los que el framerate baja más de la cuenta y llega a ser una verdadera molestia.

Estos dos "puntos negros" se ven compensados por un interesante añadido. Como complemento a las 8-9 horas de la Campaña, quedan los modos multijugador competitivos (del tipo "todos contra todos" solo o en equipo, capturar la bandera o puntos de control, etc.) y cooperativos (hasta 4 jugadores deben eliminar sucesivas oleadas de robots), que nos aseguran una buena duración. Y si olvidamos las ralentizaciones puntuales, gráficamente resuelve con notable la papeleta, mostrando un modelado de personajes muy bueno y unos escenarios cumplidores. Al lote se suma un correcto apartado sonoro (llega doblado al español) y un buen control que responde con corrección en todas las situaciones. Así, aunque al desarrollo le falta algo de ritmo y de "chispa", *Binary Domain* es un interesante juego de acción, especialmente si te va el tema de la ciencia-ficción. ○



■ Conducir una moto de agua, huir de un tren en marcha con QTE... son sólo algunas de las situaciones a las que nos enfrentaremos.



■ Según nuestras acciones (buenas contestaciones, no poner al equipo en peligro...), nuestros compañeros estarán más o menos colaboradores.

» EL HOMBRE CONTRA LA MÁQUINA

Aunque los robots son más poderosos y cuentan en sus filas con más efectivos, nosotros tenemos nuestra inteligencia.



¡COMO EN ÉPOCA DE REBAJAS! Al destruir robots consigues créditos que puedes canjear por mejoras y armamento.



¡MÉDICO! Si caemos podemos solicitar la ayuda de un compañeros que nos reanimará. ¡Haz tú lo mismo por ellos!



INDETECTABLE. El sigilo para pasar desapercibido resulta una gran estrategia para evitar combates innecesarios.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Campaña variada con buenos momentos, tiroteos vibrantes y una buena historia.

» LO PEOR

Bajada de framerate en momentos puntuales. Algunos combates son caóticos.

Te gustará + que... RED FACTION ARMAGEDDON

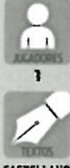


Te gustará − que... SOCOM SPECIAL FORCE

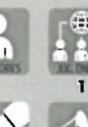


86	**» GRÁFICOS** En general tiene un gran aspecto, lástima de ralentizaciones.
82	**» SONIDO** Música y doblaje correctos, pero los efectos son contundentes.
84	**» DIVERSIÓN** La Campaña cuenta con momentos inolvidables... y otros sosos.
86	**» DURACIÓN** Unas 8 horas para la Campaña, más el Online, solo o por equipos.
NOTA 84	Una buena historia y un desarrollo que termina por atrapar gracias a la variedad de situaciones y feroces tiroteos.





Género: **ARCADE DEPORTIVO**
Desarrollador: **EA CANADA**
Editor: **EA GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**



JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 1





TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO





INSTALACIÓN 1350 MB · RESOLUCIÓN 720P

http://www.ea.com/es/ssx



Lánzate "a tumba abierta" por montañas de todo el mundo con este vistoso arcade de snowboard ¡La saga *SSX* ha vuelto!.

¿PREPARADO PARA EL **SNOWBOARD** MÁS SALVAJE Y ALOCADO?

SSX

Dicen que el deporte va bien para la salud. Eso debe ser porque no han visto los letales descensos a los que se enfrentan estos temerarios deportistas...

La saga *SSX* ha reflejado como ninguna otra el lado más salvaje, arcade y divertido del snowboard, aunque llevábamos algún tiempo sin verla por aquí. Al menos hasta este "renacimiento", que retoma el espíritu arcade característico de los juegos de PS2 añadiendo, a su ya de por sí divertida fórmula, novedades de peso e interesantes opciones multijugador para ofrecer un juego deportivo único.

***SSX* apuesta por el lado más salvaje del snowboard,** dejando de lado cualquier atisbo de realismo. Esto significa que te esperan descensos a toda "pastilla" por las laderas más peligrosas del mundo, donde barrancos, piedras, árboles y un sinfín de partes del escenario son obstáculos mortales que pueden dejar a tu snowboarder fuera de juego. Un peligro que se acentúa más todavía a la hora de hacer "trucos" con la tabla, que son los que nos proporcionan puntos y un preciado "turbo" para ganar velocidad. Pero tranquilo que, como buen arcade, realizar todas estas piruetas será sencillo gracias a un control asequible y al mismo tiempo muy completo, que nos permite usar los clásicos botones o el nuevo sistema con dos sticks. Y gracias a este mejorado sistema de control podremos deslizarnos a toda velocidad y sin complicaciones por unos circuitos

Antes de cada descenso puedes elegir al miembro de SSX que quieres controlar y el equipo que llevará.

» ¡ESTÁN LOCOS ESTOS SNOWBOARDER!



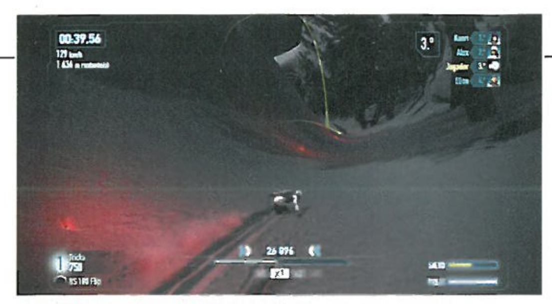
① HACIA LA CIMA DEPORTIVA. Los descensos se caracterizan por su emoción (¡ojo a los obstáculos!), sus rutas alternativas y su velocidad.



② CONTROL TOTAL. El nuevo sistema de control permite jugar con botones o con los dos stick para tener un mejor manejo de la tabla.



③ TÓCALA DE NUEVO, SAM. Podemos "rebobinar" para repetir movimientos erróneos. ¡Pero ojo, que los otros jugadores siguen corriendo!



■ Hay pruebas de todo tipo, pero los "Descensos letales" son las más espectaculares: un mal paso acabará con nuestros huesos en el hospital.



■ Hacer "trucos" nos proporcionan puntos para comprar mejoras. Encadenando muchos entrarás en el espectacular modo "Tricky".



■ Elige un gadget apropiado para cada descenso: armadura, luz para circuitos nocturnos... ¡Incluso un traje aéreo para planear tras un salto!





Refleja el lado más alocado del snowboard ofreciendo descensos a toda velocidad y piruetas imposibles.

que, como novedad, ofrecen varias rutas alternativas que hacen que cada descenso sea distinto al anterior. También es nueva la posibilidad de equiparnos con diverso material antes de cada prueba, desde una linterna por si debemos deslizarnos de noche a un piolet para realizar giros más cerrados, pasando por un traje aéreo para planear tras un salto. Si sumamos varios tipos de pruebas (carreras, de "trucos"...) y dos completos modos para 1 jugador ("World Tour" con descensos por 9 cimas de todo el mundo y "Exploración", con 153 circuitos desbloqueables), el resultado es un desarrollo espectacular, entretenido y realmente jugable.

Y eso sin contar con una de sus mejores bazas: el multijugador. Gracias al sistema RiderNet podemos intentar superar las puntuaciones y tiempos de miles de jugadores, ver las estadísticas de otros participantes, dejar "geolocalizadores" ocultos por los escenarios... Un multijugador nada convencional (no participamos "in situ" con otros jugadores, aunque veremos su "fantasmas") que proporciona horas de diversión gracias a su sistema de "red social". Tampoco se puede negar la solidez general de su apartado gráfico, aunque algunos escenarios tienen ligeros problemas de "popping" y "clipping". Aun así, suficiente para rematar un arcade deportivo divertidísimo que destaca por su sencilla (aunque completa) jugabilidad. ●



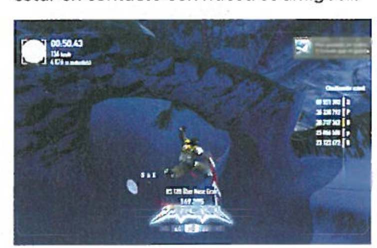
■ En "World Tour" debemos conquistar 9 montañas (50 circuitos) con diferentes miembros del grupo SSX mientras nos enfrentamos a Griff.



■ Las pistas tienen rutas alternativas, lo que hace que cada descenso sea distinto y se puedan trazar diferentes estrategias para ganar tiempo.

» MÍDETE CON MILES DE SNOWBOARDER

La opción online RiderNet (parecido al Autolog de *Need for Speed*) nos permite estar en contacto con nuestros amigos...



MILES DE CONTRINCANTES. Entra en cualquier momento en evento global y supera la puntuación de otros jugadores.



AVARICIA. Supera diferentes desafíos para lograr el mayor número de insignias y "vacilar" ante tus amigos de tu habilidad.



¿DÓNDE? Esconde geolocalizadores en el escenario para evitar que los encuentren. Cuanto más duren, más puntos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

↑ Concepción arcade traducida en jugabilidad directa. Muchas opciones multijugador.

» LO PEOR

↓ Poco explotada la espectacularidad de los saltos y podía ser mejor gráficamente.

Te gustará + que... WINTER SPORTS



Te gustará + que... SHAUN WHITE SNOWBOARDING

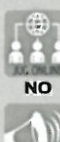


83	**» GRÁFICOS** Correcto, pero algunos escenarios, con "popping", no convencen.
84	**» SONIDO** Correcto con música electrónica y voces en español.
88	**» DIVERSIÓN** Algunas pruebas son todo un desafío por su velocidad.
88	**» DURACIÓN** Niveles y modos de sobra. Más si explotas el multijugador.
NOTA 86	Una apuesta por la vertiente arcade del snowboard que resulta divertida y completa en cuanto a modos de juego.

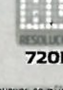


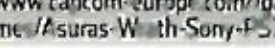
16

Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **CYBERCONNECT2**
Editor: **CAPCOM**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **59,95 €**



JUGADORES: 1 — JUG. ONLINE: NO


TEXTOS: CASTELLANO — VOCES: INGLÉS


INSTALACIÓN: NO — RESOLUCIÓN: 720P


www.capcom-europe.com/games/Asuras-Wrath-Sony-PS3



Asura's Wrath es muy poco convencional: reparte su desarrollo entre épicos momentos de acción y combate y escenas interactivas.

A MEDIO CAMINO ENTRE EL VIDEOJUEGO Y EL **ARTE DIGITAL**

Asura's Wrath

El dios Asura ha sido traicionado y su hija secuestrada. Desata toda su ira en este atípico título mitad escenas interactivas, mitad juego de acción.

Hace un par de décadas nadie se habría atrevido a decir que los videojuegos son Arte, pero gracias a los avances de la tecnología digital y a la participación de todo tipo de artistas en el desarrollo, la fusión entre videojuego y arte comienza a difuminarse cada vez más. Y *Asura's Wrath* es un claro ejemplo, ya que consigue conmovernos por medio de numerosas escenas interactivas con sencillísimos Quick Time Events (la mitad del tiempo estaremos viendo estas escenas), que destacan tanto por su belleza estética, como por la composición, la imaginería utilizada o el uso de la cámara, que funcionan como perfectos y sólidos engranajes del conjunto jugable. Además, la trama de traición y venganza consigue atrapar nuestra atención con momentos inolvidables. Todo ello bajo una dirección artística impecable (muy bien llevada la fusión de mitología oriental y ciencia-ficción) y una estética de tintes épicos que nos recuerda a algunos mangas y animes memorables. De hecho el juego está estructurado como si fuera una serie de animación con su "Continuará" al finalizar un episodio y un breve resumen de lo que veremos en el siguiente.

Pero, ¿y la parte jugable? Pues *Asura's Wrath* no se desenvuelve mal en ese aspecto, alternando algunas fases a lo *Space Harrier* (con dos tipos de "disparos" diferentes), las de un shooter y, las más numerosas, de combate en tercera persona. Los movimientos de Asura no son especial-

El aspecto de Asura se transformará a medida que su furia, causada por la traición del resto de semidioses, aumente.

MUCHO MÁS QUE SIMPLES COMBATES

1 CERCA DEL 7º ARTE. Nos aguarda la típica trama de traición y venganza, desarrollada en escenas interactivas con Quick Time Events.



2 ESTÉTICA. El juego destila un estilo propio: lograda ambientación, inolvidable banda sonora, interludios con preciosas ilustraciones manga...



3 EL TAMAÑO SÍ IMPORTA. La mayoría de las veces combatimos a enemigos enormes. Algunos incluso tienen el tamaño de un planeta.



En los combates contamos con ataques cuerpo a cuerpo, posibilidad de contraataques (mediante QTE) y un "disparo" mágico a distancia.

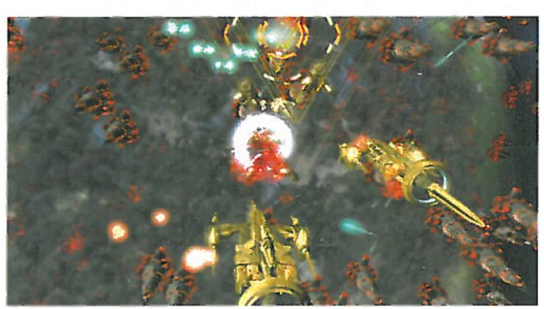


Entre casi todos los niveles hay momentos que recuerdan al clásico *Space Harrier* y otros con reminiscencia de los "matamarcianos".



Asura no es el único personaje al que manejamos: en un par de misiones pasamos a controlar a Yasha, un semidiós que se caracteriza por su tremenda velocidad.





Heterodoxo en su concepción, es uno de esos juegos que no deja indiferente: lo amarás o lo odiarás.

mente numerosos y el desarrollo de los combates no es muy variado o profundo, pero la agilidad de las escenas de lucha y su espectacularidad (la mayoría de los enemigos son gigantescos), hacen que resulten una grata experiencia. En resumen: si unimos la parte narrativa con la jugable, el resultado es notable, aunque también tiene una gran desventaja: la aventura dura en torno a 7-8 horas y no ofrece más modos de juego. Eso sí, son 8 horas intensas que a buen seguro no olvidarás... Para bien o para mal, porque *Asura's Wrath* es de esos juegos que se aman o se odian. No hay término medio.

Y todo está arropado por una puesta en escena impecable, no tanto por la calidad gráfica (el juego luce muy bien, pero en los combates muestra escenarios demasiado vacíos), como por la calidad artística que logra que estéticamente resulte cautivador. Y eso sin olvidar una parte fundamental del juego, la banda sonora, donde se alternan temas de todos los estilos (tan pronto hay un lento tema de piano como escuchamos un coro de voces que acompaña perfectamente a un rápido combate), que son una oda a la belleza musical. Puede prefieras un juego más "tradicional" y que ofrezca acción más directa o que dure más, pero te aseguramos que *Asura's Wrath* es una experiencia única, épica, conmovedora e irrepetible... Que aburrirá a algunos y extasiará a otros tantos.



Los enemigos no tienen barra de vida y sólo acabaremos con ellos cuando llenemos el indicador de "Ira" golpeando sus puntos débiles.



Los extras incluyen impresionantes artes conceptuales, perfiles de personajes y "barras" para tener más defensa o energía.

EN EL MOMENTO ADECUADO

Los QTE (Quick Time Events) están presentes tanto en las escenas interactivas como en ciertos momentos del combate.



DOS CAMINOS. Algunos QTE determinan que veamos una escena u otra en algunos momentos de la acción.



UN GOLPE OPORTUNO. Si pulsamos en el momento adecuado el botón de ataque final, desbloqueamos extras.



¡SORPRESA! Podemos hacer un ataque especial pulsando algunos de los botones que aparecen antes del ataque del enemigo.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Estéticamente es impecable y logra conmover. Algunos combates son épicos.

» LO PEOR

La mayor parte del tiempo estarás viendo vídeos y resulta muy corto (7-8 horas).

Te gustará + que... **EL SHADDAI**



Te gustará − que... **SHADOWS OF THE DAMNED**



Nota	Apartado
87	**» GRÁFICOS** Los escenarios son planos, pero es una joya artística en el resto.
95	**» SONIDO** Contundente. Seguro que no olvidas sus sublimes melodías.
81	**» DIVERSIÓN** Combates épicos, pero desarrollo poco profundo y poco variado.
79	**» DURACIÓN** La historia dura 7-8 horas y no ofrece más. Eso sí, lo rejugarás.

NOTA 83 Curiosa propuesta, mitad juego, mitad secuencias interactivas, que amarás u odiarás pero que no te dejará indiferente.

JUEGO RECOMENDADO PlayMania

12+

Género: **AVENTURA DE ACCIÓN**
Desarrollador: **JUST ADD WATER**
Editor: **ODDWORLD INHABITANTS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **13,99 €**

JUGADORES	JUG. ONLINE
1	NO

TEXTOS	VOCES
CASTELLANO	INGLÉS

INSTALACIÓN	RESOLUCIÓN
3330 MB	720P

http://es.playstation.com/

■ *Stranger's Wrath* es la cuarta aventura en el universo del mítico Abe de Psone, aunque aquí el desarrollo tiene más elementos de shooter subjetivo y aventura plataformera.

■ La munición son criaturas de Oddworld. Podemos capturar hasta 8 tipos distintos y llevar equipadas dos.

A LA CAZA DEL FUGITIVO... EN EL MUNDO DE ABE

Oddworld Stranger's Wrath

La saga Oddworld por fin vuelve a PlayStation con la reedición en HD de este título, que sólo apareció en Xbox.

El mágico universo de Abe, Oddworld, fue el escenario de 4 aventuras, la última (protagonizada por el cazarrecompensas Stranger) evocaba muchos clichés de las pelis del oeste, pero con una ambientación que explotaba la vena "marciana" de la saga. Ahora, Just Add Water da una segunda juventud a este título, relanzándolo con gráficos HD.

La aventura tiene una estructura muy básica: acudimos a la ventanilla de los cazarrecompensas, se nos asigna un objetivo y debemos capturarlo. Podemos movernos con una cámara en tercera persona o primera (más eficaz para los tiroteos), hablar con NPC, comprar pertrechos, superar zonas de plataformas y capturar nuestra propia munición. Sí, habéis leído bien. Stranger utiliza una ballesta capaz de disparar 8 tipos de munición, que en realidad son criaturas que provocan diversos efectos. La combinación de estas municiones permite crear distintas estrategias que le dan más profundidad a los tiroteos. Este desarrollo da fácilmente para unas 10-15 horas, que está muy bien para los 13 euros que cuesta, aunque no esperéis un derroche técnico. Aún así, si eres fan de Abe te lo recomendamos encarecidamente... aunque no tenga tanto encanto.



■ Tenemos que capturar a diferentes bandidos y maleantes. Si los cogemos vivos ganamos más dinero.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Los tipos de munición y las estrategias que permiten, la ambientación, los personajes...

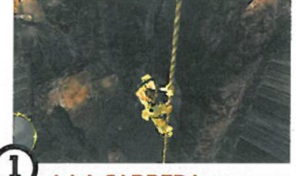
» LO PEOR
La mecánica es un poco repetitiva, algunas texturas "cantan" y hay diálogos sin texto.

88	**» GRÁFICOS** Destaca el diseño de los personajes principales y algunos entornos.
92	**» SONIDO** Buen doblaje en inglés, mejores efectos y música, muy del Oeste.
90	**» DIVERSIÓN** Desarrollo ameno aunque acaba volviéndose repetitivo.
89	**» DURACIÓN** Da para 10-15 horas, aunque no hay secretos, ni coleccionables.
NOTA 90	Una pequeña joya descargable que te atrapará con su original propuesta y simpática puesta en escena.

STRANGER, EL JOHN WAYNE DE ODDWORLD...

El prota es un tipo duro que está ahorrando dinero para que un médico le cure de su extraña enfermedad. Aún estando enfermo, cuenta con habilidades de lo más variadas, que tendrá que poner en práctica para capturar a los criminales.

■ Stranger es el protagonista de esta aventura ambientada en Oddworld.



① **A LA CARRERA.** Stranger puede hacer dobles saltos, trepar, nadar, correr a cuatro patas y embestir, caer desde gran altura...



② **SIGILO.** También puede ocultarse en la maleza para no ser detectado y tener tiempo para ver qué municiones debe usar.

Género:
ACCIÓN

Desarrollador:
KLEI

Editor:
ELECTRONIC ARTS

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
9,99 €

JUGADORES 1-2 · JUG. ONLINE 2 · TEXTOS INGLÉS · VOCES INGLÉS · INSTALACIÓN 1230 MB · RESOLUCIÓN 720P

www.es.playstation.com/psn/

■ *Shank 2* es un juego de acción con combates cuerpo a cuerpo y con armas de fuego, toques plataformeros, escenas gore y desarrollo 2D.

■ Los duelos con los enemigos finales son lo mejor, tanto por lo intensos y divertidos como por la dificultad de algunos.

MÁS SALVAJE, MÁS **GORE**, MÁS... SHANK

SHANK 2

Esta vez, Shank deberá rescatar a una compañera de las garras de un dictador... aunque sea cortándoselas.

En agosto de 2010 llegó a la tienda PlayStation *Shank*, un divertido juego de acción con apariencia de cómic americano y cierto regusto al cine de Tarantino en el que el protagonista buscaba venganza. Su propuesta combinaba plataformas y combates con un toque salvaje y gore que, pese a algunos defectillos (como la ausencia de un modo para 2 jugadores) gustó a crítica y público.

Las líneas maestras del juego original se mantienen, aunque con retoques y novedades. Ahora podemos rodar por el suelo para esquivar, al comenzar un nivel elegimos nuestro arsenal (un arma cuerpo a cuerpo, una de fuego y un explosivo) y los enemigos sueltan armas como bates, cuchillos o pescados, que podemos usar hasta que se rompan. Además, se han introducido tareas secundarias, como encontrar objetos de Intel, rescatar a 50 rehenes o realizar determinadas acciones (matar a 100 enemigos con un arma). Y aunque la campaña no ofrece cooperativo, incluye un modo Supervivencia en el que debemos resistir 30 oleadas de enemigos en diversos escenarios. Un juego entretenido, aunque es una pena que la campaña para 1 jugador apenas llegue a 2 horas y que el cooperativo no aporte nada nuevo...



■ Además de a Shank podemos manejar a otros personajes en el modo cooperativo.

» MEJORANDO **LO PASADO**

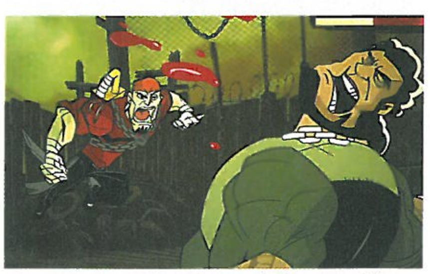
Shank 2 ofrece unas cuantas mejoras respecto a su antecesor, como la inclusión de tareas opcionales y desbloqueables (como vestimentas), así como un nuevo modo cooperativo... aunque no sea la campaña.



① TAREAS OPCIONALES. Rescata rehenes, encuentra intel, realiza acciones específicas como matar X enemigos con tal arma...



② MULTIJUGADOR. Cooperativo para 2, en el que debemos superar 30 oleadas y comprar ayudas como torretas.



■ Derrocha una estética cómic que le sienta muy bien, como las suaves animaciones, los currados vídeos...



VALORACIÓN

» LO MEJOR
La cuidada estética, el tono gore, los jefes finales, el modo supervivencia cooperativo.

» LO PEOR
El modo individual es muy breve, la trama floja y la campaña sigue sin multijugador.

88	**» GRÁFICOS** Con aspecto cómic, logrados y con destellos de calidad.
85	**» SONIDO** Música normalita, pero buenos efectos y doblaje... en inglés.
86	**» DIVERSIÓN** Su genial sistema se combate y el cooperativo te atraparán.
75	**» DURACIÓN** 2-3 horas, más lo que saques de los coleccionables y el multijugador.
NOTA 84	Un buen juego de acción, al que sólo le falta una campaña más larga y con cooperativo para ser un grande la tienda.

1&1 HOSTING

APUESTA P

¡SOLO EL LÍDER TE OFREC

MÁXIMA SEGURIDAD

- Servidores georredundantes: tu proyecto estará alojado en paralelo en dos centros de datos situados en diferentes lugares
- Máxima disponibilidad

¿El secreto de nuestro liderazgo? La confianza de nuestros clientes. 1&1 es el Agente Registrador de dominios número 1 en España y líder mundial en hosting con más de 6,4 millones de clientes.





MIEMBRO DE
united internet

*Oferta 6 meses gratis aplicable los 6 primeros meses de contrato sobre una selección de productos determinada, sujeta a un compromiso de permanencia de 12 meses y con coste por alta de servicio.Oferta "Dominio .info" aplicable durante el primer año de registro. El segundo año se aplicará la tarifa anual estándar anunciada en nuestra web. Todos los precios mostrados no incluyen IVA. Para más información, consulta nuestras Condiciones Particulares en www.1and1.es.

JUEGO RECOMENDADO Play Manía

Género: **DEPORTIVO**
Desarrollador: **EA GAMES**
Editor: **EA GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,95 €**

JUGADORES 1 · ONLINE/WIFI 2/2 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO

FUNCIONES
- Pantalla táctil
- Panel táctil trasero
- Micrófono

www.ea.com/es/futbol/fifa-football

■ *FIFA Football* es el primer simulador de Vita. "Bebe" de los últimos *FIFA* de PS3 aunque tiene características propias.

FÚTBOL **ENORME** EN LA PALMA DE TU MANO

FIFA Football

Si hace unos años nos hubieran dicho que podríamos jugar a un simulador de fútbol de esta magnitud en la parada del autobús, no nos lo habríamos creído.

El primer juego de fútbol de PS Vita deja bien claro las inmensas posibilidades de esta portátil. Aunque, como veremos más adelante, hay bastante margen de mejora de cara a los años venideros, *FIFA Football* merece la pena y es mucho más que una mera "toma de contacto" como suelen ser la mayoría de los juegos de lanzamiento. De hecho, ni siquiera se trata de una versión recortada de *FIFA 12* de PS3. De ahí que esta entrega no lleve "número".

***FIFA Football* ofrece tantas posibilidades** a la hora de jugar como las últimas entregas de PS3. Partidos realistas con un sistema de juego que nos permite realizar cualquier jugada con un poco de práctica. Las sensaciones que dejan los partidos están más cerca de *FIFA 11* que de la entrega más reciente (seguramente porque no usa la "defensa táctica" que estrenó *FIFA 12*). Pero los controles se han adaptado muy bien, aprovechando las funcionalidades táctiles de la consola. Ya no podrás decir, por ejemplo, que un pase no va justo a donde quieres, ya que simplemente

■ Kaká es unos de los "cracks" reales que podremos manejar. Aunque con la equipación de esta temporada...



» TAN **COMPLETO** COMO EN PS3 Y CON ALGUNOS AÑADIDOS

① **CONTROL ADAPTADO.** El control tradicional se ha adaptado muy bien. Y también aprovecha la pantalla táctil y el panel trasero.

② **REALISMO.** El realismo en el campo se traslada al apartado gráfico y su gran cantidad de licencias. Todo ello forja una ambientación creíble.

③ **MODOS.** Para jugar solo va bien servido: modo Carrera, Virtual Pro... El Online se reduce a partidos 1 vs 1 y sencillos Torneos. Gran duración.



Estos partidos dejan un "regusto" a *FIFA 11*, seguramente porque esta entrega no incluye la "defensa táctica" que estrenó *FIFA 12*.



Incluye las selecciones y clubes reales y actualizados (incluyendo la Liga BBVA y Liga Adelante) con comentarios de Lama y Paco González.



FIFA Football es un simulador bastante realista. Aquí veis a Pepe lanzándose a la tibia de Messi...





Los controles táctiles suponen un valor añadido para un simulador que tiene (casi) todo lo visto en PS3.

pulsando en la pantalla táctil, el balón irá justo hacia donde deseemos. También podremos marcar los efectos, la potencia o el lugar hacia donde queramos disparar (usando el panel trasero). Con un poco de práctica, descubriremos que es posible trenzar jugadas bastante complejas usando el control táctil, lo que supone un verdadero valor añadido de esta versión con respecto a las de PS3. Obviamente, si prefieres el control tradicional puedes desactivarlo cuando quieras. Por lo demás, encontramos las selecciones y clubes reales y actualizados (incluyendo la Liga BBVA y la Liga Adelante) y muchos de los modos presentes en los *FIFA* "grandes", desde el modo Carrera hasta el Virtual Pro (también manejando al portero).

Lo que no vamos a encontrar es la misma infraestructura Online que en PS3. *FIFA Football* sólo ofrece partidos 1 vs 1 y torneos bastante sencillotes, un aspecto que sin duda mejorarán en las próximas entregas.

En cuanto al apartado gráfico, la verdad es que, para ser el primero, está muy bien, con una puesta en escena cercana a la de PS3, cámaras variadas y fluidez total. Eso sí, si los escrutamos detenidamente, los modelos no tienen tanto detalle y la recreación del contacto físico entre jugadores no está tan lograda... Pero insistimos, para ser el primer simulador de fútbol de Vita, *FIFA Football* cumple con creces. Si te gusta este deporte, no debería faltar entre tus primeras compras.



Las hazañas son "pequeños logros" que iremos acumulando en lo partidos (aparte de los trofeos). Se van añadiendo a una "libreta".



En el modo Virtual Pro controlaremos a un solo jugador. Y en esta adaptación para Vita también es posible manejar sólo al portero.

CARACTERÍSTICAS EXCLUSIVAS DE VITA

Que nadie piense que *FIFA Football* es un mero "port" de las versiones de PS3, ya que ofrece sus propias características.



PASES TÁCTILES. Pulsa en la pantalla para que el balón vaya justo donde quieras. Ya no hay excusa: la precisión es total.



TIROS TÁCTILES. Se puede ajustar la dirección y la potencia del tiro, aunque esto requiere más práctica que los pases.



HAZAÑAS. Además de los trofeos, ofrece multitud de pequeños objetivos para "amenizar" más los partidos.

VALORACIÓN



» LO MEJOR

Completo en opciones, apartado técnico más que notable y buen uso de lo táctil.

» LO PEOR

Se ha descuidado la parcela multijugador, y gráficamente tiene aún margen de mejora.

Te gustará + que... FIFA 11 (PS3)



Te gustará − que... FIFA 12 (PS3)



88	**» GRÁFICOS** Muy bien para empezar, pero fijo que mejoran de cara al futuro.
92	**» SONIDO** Igual que en *FIFA 12*, tanto la banda sonora como los comentaristas.
92	**» DIVERSIÓN** Muy divertido, sobre todo si le pillas el punto al control "táctil".
90	**» DURACIÓN** Te durará toda la temporada, pese a que el Online es mejorable.
NOTA 90	Para ser el primer juego de fútbol de PS Vita, ha superado nuestras expectativas. Sólo "cojea" en el multijugador...

JUEGO RECOMENDADO Play

16

Género: **ACCIÓN**

Desarrollador: **ZIPPER INT.**

Editor: **SONY**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **39,95 €**

JUGADORES 1 · ONLINE 2/2

TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO

FUNCIONES

- Pantalla táctil
- Micrófono

http://es.playstation.com

■ *Unit 13* trae la mejor acción bélica a Vita, a lo largo de 36 misiones en las que no faltan tiros, sigilo...

OTRO **ARGUMENTO** DE PESO PARA HACERSE CON UNA VITA

Unit 13

Los creadores de *SOCOM* y *MAG* debutan en PS Vita con un título de acción bélica que se adapta a la filosofía portátil de forma más que sobresaliente.

Zipper Interactive, los creadores de *SOCOM*, han puesto todos sus conocimientos militares al servicio de su primer juego de Vita, que bien podría haberse llamado *SOCOM 5*, ya que en muchos sentidos bebe de la saga. Pero tampoco nos equivoquemos, *Unit 13* es al mismo tiempo un título original, que aprovecha muchas de las funciones de Vita y que pone en pantalla un apartado gráfico cercano al impresionante *Uncharted el Abismo de Oro*... y no exageramos.

***Unit 13* nos plantea un total de 36 misiones inconexas,** sin un argumento que las estructure y que tan pronto nos llevan a África a asegurar un helipuerto como a Asia a acabar con dos molestos sujetos. Lo único que tienen en común es que siempre prima la acción y el sigilo (podemos parapetarnos, disparar a ciegas, atacar cuerpo a cuerpo con el arma, correr...), todo con un control que hace uso de los dos sticks para movernos y apuntar y de la pantalla táctil para realizar ciertas acciones (desactivar minas, plantar bombas, cambiar la mira...). Y lo cierto es que responde a

■ Podemos controlar a 6 operativos, cada uno con características y armas distintas.

» ASÍ SON LAS OPERACIONES ESPECIALES **PORTÁTILES**

1. **¡ACCIÓN!** Las misiones combinan tiros y sigilo, todo en tercera persona y con opciones como cubrirnos con el entorno o apuntar en primera persona.
2. **PUNTOS.** Encadena tiros a la cabeza, que no te detecten, sé veloz... Todo suma para conseguir la máxima puntuación, de 1 a 5 estrellas.
3. **TÁCTIL.** Acciones como robar planos, sabotear, lanzar granadas o cambiar la mira del arma se realizan tocando la pantalla táctil de Vita.



■ *Unit 13* ofrece un total de 36 misiones repartidas en 4 clases. Las hay que duran 3 minutos, otras 10... pero todas son muy "de portátil".



■ No faltan las opciones típicas en un juego de acción: podemos parapetarnos, esprintar, disparar a ciegas, atacar cuerpo a cuerpo...



■ En algunas misiones no podemos ser detectados y se nos premia por eliminar sólo al objetivo señalado.





Unit 13 es un juego pensado para la portátil: misiones cortas (y largas, todas rejugables), ránkings...

las mil maravillas. Y, volviendo a las misiones, todas se enmarcan en una de las cuatro categorías disponibles: acción directa (varios objetivos, sin límite de tiempo y recuperamos vida), operación encubierta (no podemos ser detectados), límite de tiempo (tenemos un límite para cumplir ciertos objetivos) y élite (sólo recuperamos vida al llegar a los checkpoints de la misión). Además, hay que sumar que en todas ellas podemos obtener una puntuación de 1 a 5 estrellas (acciones como desactivar minas nos da puntos, crear combos de disparos a la cabeza, ser rápidos...), lo que hace que sean rejugables.

Añade además retos que se actualizan a diario, objetivos clave que vamos desbloqueando al acumular estrellas, la posibilidad de jugar las misiones en modo cooperativo o un ránking de nuestra región, mundial o de amigos para picarte aún más, y el resultado es un título enorme, más si tenemos en cuenta que podemos jugar cualquier misión con los 6 agentes que tenemos, que suben de nivel y desbloqueamos nuevas armas y habilidades. Y eso por no hablar de su sólido apartado técnico, en el que destaca el modelado de los soldados, el acabado de algunos escenarios, la ambientación y efectos como el humo (sin olvidar el buen doblaje al castellano). Tiene sus fallitos, como pocos enemigos en pantalla o la ausencia de modos multijugador competitivos, pero aún así convence. ○



■ Cada uno de los 6 operativos sube de nivel de forma independiente, y con ello desbloqueamos nuevas armas, piezas, habilidades...



■ El juego luce de muerte en la portátil, aunque presenta algunas limitaciones, como el número de enemigos que pone en pantalla.

» JUEGA CONECTADO CON EL MUNDO ENTERO

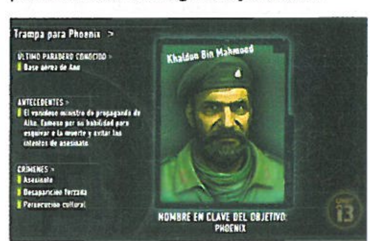
Unit 13 también apostará por la conectividad, desde "simples" ránkings a poder compartir elementos de juego vía Near.



COOPERATIVO. Puedes disfrutar de las misiones con un amigo. Algunas de las más avanzadas son más asequibles así...



RÁNKINGS. Puedes competir contra la puntuación de tus amigos y consultar tu posición en el ránking local y mundial.



NEAR. Con Near compartimos con otros jugadores misiones con Objetivos Clave que aún no las hayan desbloqueado.



VALORACIÓN

» LO MEJOR

Misiones cortas y amenas, rejugable, con cooperativo y muy buen apartado técnico.

» LO PEOR

Pocos enemigos en pantalla, objetivos simples, sin piques online multijugador...

Te gustará + que... SOCOM FIRETEAM 3 (PSP)

Te gustará + que... SOCOM SPECIAL FORCES (PS3)

91	**» GRÁFICOS** Soberbio modelado de personajes, escenarios con efectos sólidos.
92	**» SONIDO** Muy buen doblaje, mejores efectos y música de "campaña"...
89	**» DIVERSIÓN** A pesar de los sencillos objetivos, pica y la acción es intensa.
93	**» DURACIÓN** Elevada: y más con los retos diarios, el cooperativo...
NOTA 91	Un soberbio juego de acción bélica con espíritu portátil: misiones cortas, rejugables, con ránkings y cooperativo.

3+

Género: **VELOCIDAD**
Desarrollador: **SUMO GAMES**
Editor: **CODEMASTERS**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,95 €**

JUGADORES 1 · ONLINE/WIFI 4/4
TEXTOS CASTELLANO · VOCES CASTELLANO

FUNCIONES
Pantalla táctil
Panel táctil trasero

www.formula1-game.com

F1 2011 es la adaptación del simulador de PS3 a Vita, al que se han añadido más opciones de control y nuevos modos.

REVIVE EL PASADO CAMPEONATO CÓMO Y DÓNDE QUIERAS

Todos los pilotos, escuderías de 2011 están a tu disposición en esta entrega de Vita.

F1 2011

El laureado simulador *F1 2011* se estrena en PS Vita manteniendo todas las escuderías, pilotos, circuitos y novedades en el reglaje de la pasada temporada.

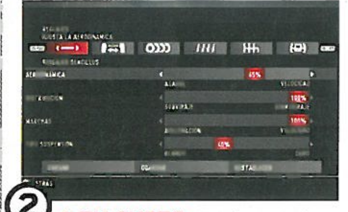
Esta versión conserva todas las características del juego de PS3 y, por lo tanto, recrea la temporada 2011 con todos sus datos oficiales, cambios de reglamento incluidos. Y todo con unas enormes opciones de configuración, que nos permitirán disfrutar de un exigente simulador o un asequible arcade, ajustando desde ayudas para evitar el derrape a un "autofrenado", pasando por trastear con la altura del morro, los alerones...

Aunque conserva sus principales modos de juego (incluidos Campeonato y Trayectoria, en el que seguimos a un piloto novel), también añade un modo Desafíos que incluye 60 pruebas organizadas en 10 grupos de dificultad creciente y que explotan la esencia portátil del juego. Se trata de pequeñas pruebas de entre 2 ó 3 minutos que nos invitan a realizar el mayor número de adelantamientos en un tiempo, esquivar obstáculos en el circuito o aguantar en primer pues-

ALONSO, AÚN PUEDES SUBIR A LO MÁS ALTO DEL PODIO...



1 CAMPEONATO 2011. Cuenta con la licencia de 2011, por lo que tendrás todas las novedades del año: Alonso en Ferrari, Nurburgring, DRS....



2 A TU GUSTO. Puedes suavizar la inteligencia rival, activar ayudas para hacer más fácil la conducción, ajustar el reglaje de los monoplazas...



3 MODOS PARA TODOS. Disputa carreras rápidas, un GP entero, un campeonato o el modo trayectoria (crea a un aspirante).



La sensación de velocidad es bastante elevada y el control responde a las mil maravillas, aunque visualmente no explota el potencial de Vita.



Hay modos para todos los gustos, desde contrarrelojes en las que competimos contra "fantasmas" a grandes premios completos.



Los tiempos de carga son largos, unos 20-25 segundos. Pero una vez cargado, si reinicias la carrera no tendrás otra carga.





F1 2011 para Vita conserva todas las opciones de PS3, y añade aún más "chicha" para explotar la vena portátil.

to dos vueltas en un día de lluvia con neumáticos de seco... Es un modo que pica, entretiene y se sale un poco de lo típico. Por supuesto, también incluye modos para hasta 4 jugadores, ya sea en red local o a través de Internet, con tres modalidades: Contrarreloj, Carreras Rápida y Duelos de Escuderías. Los Duelos enfrentan a dos parejas de pilotos, que podrán establecer estrategias de equipo como en la competición real.

Por supuesto, podemos configurar estas carreras y rellenar la parrilla con monoplazas manejados por Vita.

Y la conectividad no es el único aspecto de Vita que se ha aprovechado. La pantalla táctil sirve para navegar por los menús y cambiar de vista en carrera (entre 5), mientras que el panel táctil trasero puede configurarse para que emule las manetas de cambio.

El único pero que le podemos poner es el apartado técnico. Vale que la sensación de velocidad es muy buena (sobre todo en las vistas interiores) y que el control responde muy bien, pero el acabado general no está a la altura de otros juegos de Vita, mostrando escenarios con poco detalle, monoplazas con las texturas a baja resolución, ralentizaciones puntuales, falta de detalle en las colisiones y unos "respetables" tiempos de carga. Nos gusta lo que ofrece *F1 2011*, y como juego de velocidad es entretenido y completo, aunque el envoltorio no aprovecha el potencia de Vita. ●



El control es una delicia, ya sea con el stick o la cruceta, responde muy bien e integra el KERS ("empujón" de velocidad) y el alerón móvil.



Texturas en baja resolución, retrovisores pixelados, escenarios muy cuadriculados y sin detalle... La versión de Vita no logra impresionar.

¿QUÉ NOVEDADES OFRECE EN PS VITA?

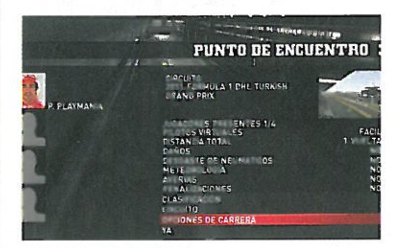
F1 2011 es una adaptación portátil del juego de sobremesa, que ofrece todas sus opciones y algún añadido extra...



CONTROL. Usa el panel trasero para cambiar las marchas al estilo F1, toca la pantalla táctil para cambiar de vista...



MODOS. El modo Desafío ofrece 60 retos de dificultad creciente: adelantamientos, evita obstáculos, checkpoints y más...



MULTIJUGADOR. Para 4, ya sea online o ad hoc, con 3 modos de juego (Carrera, Contrarreloj o Duelos por equipos de 2).

VALORACIÓN

» LO MEJOR

La sensación de velocidad, los desafíos creados para Vita, la variedad de modos...

» LO PEOR

Gráficamente es flojete (texturas en baja resolución, entornos simples...). La IA rival.

Te gustará + que... RIDGE RACER



Te gustará − que... WIPEOUT 2048



65	**» GRÁFICOS** Buena sensación de velocidad, pero bastante simple en lo demás.
84	**» SONIDO** Doblado al castellano, con efectos irregulares, pero en general bueno.
86	**» DIVERSIÓN** Hay modos para todos los gustos, y control y dificultad son ajustables.
91	**» DURACIÓN** Trayectoria, online, trofeos... el juego ofrece opciones para rato.
NOTA 81	Recrea con acierto, y muchas opciones, la temporada 2011. Es rápido y divierte, pero técnicamente se queda corto.

ESCAPE PLAN

12

Género: **PUZZLE**

Desarrollador: **FUN BIT GAMES**

Editor: **SONY**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **12,95 €**

JUGADORES 1 · ONLINE/WIFI -- · TEXTOS CASTELLANO · VOCES -

FUNCIONES

- Pantalla táctil
- Panel táctil trasero
- Acelerómetro

http://es.playstation.com

■ *Escape Plan* es un puzzle con 78 salas de las que debemos salir usando los controles táctiles y el giroscopio. Y con una estética en blanco y negro tan única como atractiva.

¡ATENCIÓN, MIS MINIONS!

© 2012 Sony Computer Entertainment America LLC

UNA JOYA EN **BLANCO Y NEGRO,** COMO EL MEJOR CINE

Escape Plan



■ Si una sala se te atraganta, puedes saltarla y seguir avanzando en la historia. Y también hay desafíos...

» UNA **FUGA** CON EL GORDO Y EL FLACO...

Lil y Laarg tienen habilidades diferentes, que aprovechan la forma de su cuerpo...



① **LIL.** Este "pequeñín" es adicto a la cafeína (corre más al pellizcarlo) y al helio, que le permite volar y flotar.



② **LAARG.** Gracias a su extra de sobrepeso, este grandullón puede romper suelos y paredes frágiles. Eso sí, es más lentillo...

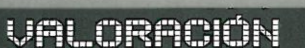
Lil y Laarg están atrapados y todo dispuesto para que sean eliminados por el malvado de turno, ¿les ayudarás?

Vita necesita títulos exclusivos que exploten sus posibilidades técnicas y de control y *Escape Plan* es un claro ejemplo. Básicamente es un puzzle compuesto por 78 habitaciones de las que debemos salir, y en las que siempre nos espera un desafío: evitar cuchillas, humo, trampas electrificadas... y mucho más.

Los únicos controles que utilizamos son las zonas táctiles y el giroscopio, de modo que interactuaramos con el entorno y los personajes con la pantalla (trazando una línea los movemos, pulsando sobre ellos los paramos) y con el panel trasero "empujamos" los objetos hacia fuera de la pantalla. Además con el giroscopio movemos a Lil cuando flota. No es un juego especialmente largo (en 3-4 horas puedes haberlo pulido), aunque cada sala nos invita a conseguir la máxima puntuación (3 estrellas) con las menores acciones y tiempo posible... y eso lleva más tiempo. Su breve duración, junto a que a veces el control falla, son los dos únicos lunares de un juego que entretiene y entra por los ojos y los oídos. ○



■ Lil y Laarg exhiben un número en su peto, que indica las veces que han muerto...



» LO MEJOR

↑ Su atractiva y única estética, el sentido del humor, es muy rejugable...

» LO PEOR

↓ El control a veces no es preciso. Las 78 salas saben a poco: debería ser más largo.

90	**» GRÁFICOS** Sólidos, vistosos, con personalidad. Eso sí, en blanco y negro.
93	**» SONIDO** Música clásica, "risas enlatadas" y buenos efectos que convencen.
85	**» DIVERSIÓN** Es un puzzle fresco, que busca que pruebes y experimentes. Mola.
79	**» DURACIÓN** 3-4 horas, más si sacas 3 estrellas en todo, coleccionables, desafíos...
NOTA 86	Un gran puzzle que, pese a sus "fallitos" en el control, convence con su divertida mecánica y puesta en escena.



■ *Ridge Racer* se mantiene fiel a su estilo: derrapes, turbos y velocidad punta para llegar primeros a meta.

UN "DERRAPE" POR UN GRAN **CHARCO** DE DESCARGAS

Ridge Racer

Esta saga nunca ha faltado en el lanzamiento de una PlayStation, aunque en esta ocasión sí ha faltado algo...

Vita ya tiene su ración de *Ridge Racer*, un arcade en el que derrapar es vital para acumular turbos y ser los más rápidos para llegar los primeros a la meta. Este planteamiento clásico está presente en el debut en Vita, aunque aquí nos espera un concepto de juego más "global": al comenzar elegimos un fabricante, entre 4 disponibles, y debemos competir contra el resto del mundo para estar en lo alto del podio. Para ello hay un objetivo global diario (aliarte con otro fabricante para vencer al número uno), que podemos cumplir online. Pese a este atractivo, el problema es que no hay un modo carrera para un jugador, y las opciones que trae de serie son bastante limitadas: 5 coches y 3 circuitos (con modo reverso). Vale, hay modo contrarreloj, podemos descargarnos fantasmas de otros jugadores... pero es muy poco.

Si compraste el juego de lanzamiento, tendrás un "golden pass" que duplica estas cifras y añade mucha música. ¿Y es suficiente? A nuestro gusto no. Sigue faltando un modo profundo y duradero para un jugador. Y técnicamente, aunque tiene destellos de calidad, no consigue hacernos olvidar el debut en PSP. Aquí solo corre a 30 fps, a veces petardea un poco... y eso con una actualización de 300 MB.

» COMPITE POR UN OBJETIVO **COMÚN**

Al arrancar el juego nos unimos a una de las 4 marcas y tenemos un reto diario para cumplir.



① **VISIÓN DE EQUIPO.** Es un objetivo diario (como unirse 2 grupos para vencer a un rival común) y nos dan créditos extra.



② **MEJORAS.** Con los créditos compramos mejoras como distintos turbos, aceleración...

■ Como en anteriores *RR*, todos los coches son ficticios. Algunos son preciosos...



■ Al ganar carreras subimos de nivel y podemos buscar partidas online y fantasmas acordes a nuestro nivel.



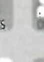
VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control es una delicia. El componente Online y social es atractivo y fresco.

» LO PEOR
Es un juego incompleto, que lo van a terminar vía descargas. Y eso no nos gusta.

79	**» GRÁFICOS** Buen modelado de los coches, pero los circuitos son irregulares.
82	**» SONIDO** Efectos mejorables, voces en inglés y música de otros *RR* descargable.
71	**» DIVERSIÓN** El manejo es clásico, pero faltan modos duraderos para 1 jugador.
68	**» DURACIÓN** Con tan pocos circuitos y coches, sus posibilidades menguan...
NOTA 74	Un divertido arcade en cuanto a manejo, mejorable en lo técnico e incompleto en lo relativo a opciones de juego.



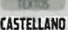
Género: **AVENTURA DE ACCIÓN**

Desarrollador: **TEAM NINJA STUDIO**

Editor: **TECMO KOEI**

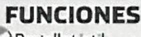
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **39,95 €**

JUGADORES: 1 · ONLINE/WIFI: NO · TEXTOS: CASTELLANO · VOCES: INGLÉS

FUNCIONES
- Pantalla táctil
- Panel táctil trasero
- Acelerómetro



teamninja-studio.com/ngsv/eu



Ninja Gaiden Sigma Plus es la adaptación del técnico y difícil beat'em up de PS3 a Vita con algunos añadidos nuevos...





LA MEJOR ACCIÓN NINJA CON TAMAÑO DE BOLSILLO

Ninja Gaiden Sigma Plus

Vita recupera la primera aventura de Ryo Hayabusa en PS3, mejorada con control táctil, nuevas misiones y otros extras.

La veterana saga *Ninja Gaiden* es considerada uno de los beat'em up más técnicos y difíciles de la historia y esta edición *Plus* de Vita (basada en la *Sigma* de PS3) no es una excepción.

Eso sí, incluye novedades, como más misiones, el nivel de dificultad Héroe y un nuevo control que usa los paneles táctiles y el giroscopio para lanzar shurikens y flechas o activar las magias. Eso sí, a veces estos controles interfieren con la jugabilidad y te verás tocando la pantalla táctil con el dedo gordo, entrando así en la vista subjetiva...

Sus más de 20 niveles nos llevan por variados parajes donde nos esperan desde ninjas a samuráis a caballo, pasando por jefes finales, todos ellos peligrosos a más no poder. Y si las 20 horas de la historia nos saben a poco, aún nos quedarán las "Misiones Ninja"... Donde no acaba de entusiasmarnos es en el apartado técnico: se mueve bien, pero los escenarios son simplones (como el sonido). Aún así, ahora mismo es el mejor beat'em up de Vita.

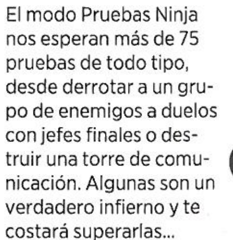


Para suavizar la dificultad se incluye un nuevo modo Héroe, que bloquea todos los ataques al tener poca vida.

Ryu Hayabusa utiliza shurikens, katanas, y otras armas en combate.

» EL ARTE DEL NINJITSU, EN 76 DIFÍCILES PASOS

El modo Pruebas Ninja nos esperan más de 75 pruebas de todo tipo, desde derrotar a un grupo de enemigos a duelos con jefes finales o destruir una torre de comunicación. Algunas son un verdadero infierno y te costará superarlas...




① **RACHEL.** En ciertas pruebas manejamos a Rachel, esta "pechugona" con guadaña.



② **VARIEDAD.** Las pruebas tienen una dificultad creciente e incluyen a los jefes finales...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Disfrutar de este genial beat'em up en cualquier sitio. Los desafíos y el técnico control.

» LO PEOR
Gráficamente podía dar más de sí y los efectos, que parece que suenan en mono...

Nota	Apartado
86	**» GRÁFICOS** Buenos modelos y animaciones, escenarios vacíos y pobretones.
85	**» SONIDO** Efectos pobres, música que ambienta bien y correctas voces.
91	**» DIVERSIÓN** Delicioso control, combates técnicos, duros jefes finales...
93	**» DURACIÓN** 20 horas de trama, más lo que saques de las misiones.
NOTA 89	El clásico de PS3 adaptado a Vita, aunque con gráficos más simples. Por lo demás, es tan jugable, técnico y difícil.





En Army Corps of Hell dirigimos un ejército de Goblins (con 3 tipos de unidades), que se enfrentarán a las criaturas del infierno para recuperar el trono del averno.

HABILIDAD Y ESTRATEGIA PARA **DOMINAR EL INFIERNO**

Army Corps of Hell



Podemos reavivar a nuestras tropas heridas, pero si mueren podemos invocar más a través de unos portales.

Coge un poco de *Patapon*, algo de *Pikmin*, ponle música heavy, una pizca de gore, algo de humor y...

El rey del infierno ha reclutado a un grupo de goblins a los que comandará en un desarrollo repleto de acción y estrategia a lo largo de 40 niveles. Para darles órdenes contamos con un sencillo interfaz: delante del rey hay un semicírculo que indica el enemigo al que enviaremos las tropas, con R las lanzamos al ataque, con L nos cubrimos, con ✖ esquivamos y con ■, ▲ y ● cambiamos entre los tipos de goblin (magos, lanceros y soldados). Cuando nuestras tropas estén listas para atacar, tendremos que pulsar de forma rítmica el botón correspondiente. Antes de cada batalla debemos elegir qué número de cada tipo de guerrero llevamos, sabiendo que una mala elección puede ser fatal.

Este desarrollo se repite en los 40 niveles y pronto se vuelve repetitivo, pese a los jefes finales (de lo mejor del juego) y del multijugador (podemos cooperar hasta 4 o bien "fastidiarnos"). Aún así, pica más de lo que puedas pensar. No es perfecto, pero tiene algo que te invitará a jugar hasta completarlo.

Los enemigos finales son de lo mejor del juego, hay que encontrar la estrategia adecuada para eliminarlos.

» ESTRATEGIA Y ALQUIMIA

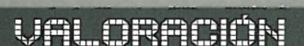
A lo largo del juego tu ejército irá creciendo y con la alquimia podrás crear mejores equipos...



① **ALQUIMIA.** Saquea los cuerpos de los enemigos para obtener joyas y objetos raros con los que crear nuevas armas.



② **¡CON RITMO!** Crea tambores para potenciar a tu ejército y úsalos en un minijuego que requiere ritmo y rapidez.



» LO MEJOR

Los enemigos finales, el modo para 4 jugadores, las opciones de alquimia...

» LO PEOR

El desarrollo es BASTANTE repetitivo, la música heavy puede llegar a cansar.

Nota	Apartado
75	**» GRÁFICOS** lejos del potencial de Vita. Los escenarios son pobres y repetitivos.
74	**» SONIDO** Buenos efectos y heavy japonés, no apto para todos los oídos.
85	**» DIVERSIÓN** Pese a la repetitiva mecánica, el juego pica y consigue entretener.
86	**» DURACIÓN** 8 horas. Sacar los trofeos y fabricar todos los objetos, mucho más.
NOTA 80	**Acción con toques de estrategia que, pese a su pobres gráficos y repetitivo desarrollo, entretiene y más en multijugador para 4.**



12

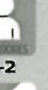
Género: **ACCIÓN**

Desarrollador: **DIMPS**

Editor: **NAMCO BANDAI**

Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**

Precio: **65,95 €**

1-2 | RANKING




CASTELLANO | JAPONÉS




NO | 720P

www.es.namcobandaigames.eu



Los Caballeros del Zodiaco regresan a la palestra con un juego de acción donde los combates se suceden sin fin.

Encadena varios golpes para crear poderosos combos o lanza los devastadores ataques especiales.

¿DÓNDE ESTÁ EL **PODER DE PEGASO**?

Saint Seiya Batalla por el Santuario

La mítica serie que nos encandiló en los 90, regresa con un juego en el que los Caballeros del Zodiaco reparten "estopa" de lo lindo.

Si algo caracterizaba a la mítica serie "Los Caballeros del Zodiaco" era la acción y eso es que nos espera en este arcade de corte beat'em up donde los combates son protagonistas absolutos. En la Historia controlamos a 5 Caballeros de Bronce con los que tenemos que derrotar a los doce Caballeros de Oro que custodian la salvación de la diosa Atenea. Cada uno de los niveles de este modo está dividido en dos secciones: en la primera luchamos contra decenas de enemigos "clónicos" que no suponen ningún desafío (es fácil acabar con ellos usando combos y ataques especiales), para después luchar contra un Caballero de Oro. Y aunque estos combates tienen momentos interesantes (debemos usar los ataques cósmicos y una especie de "tiempo bala"), tras varias peleas el desarrollo se vuelve repetitivo y soso, igual que sus numerosos desafíos (aunque algunos se pueden jugar cooperativamente en la misma PS3).

Gráficamente tampoco destaca y, pese a su toque de "dibujo animado" y la fidelidad con la serie, la calidad visual no está a la altura de la franquicia. El mayor pecado de *Batalla por el Santuario* es no ofrecer un desarrollo más variado o espectacular, aunque ofrece guiños interesantes para los fans (las voces originales, diseños...) y acción a raudales.



El juego incluye Desafíos, en los que manejamos a caballeros de Oro, Marin y otros personajes de la serie.

La historia se basa, bastante fielmente, en la saga de "La Batalla por el Santuario", una de las más conocidas del anime.

» ACCIÓN MULTIPLICADA POR CINCO

Manejamos a cinco Caballeros de Bronce (Seiya, Hyoga, Shun, Ikki y Shiryu), con un mayor protagonismo de Seiya. Cada uno de ellos tiene sus propios ataques especiales, aunque en el fondo su manejo es calcado entre unos y otros y se hace repetitivo.



① **TODO UN RETO.** Junto al modo Historia, hay desafíos para 1 ó 2 jugadores (y puedes comparar tus puntuaciones online).



② **MEJORA.** Con los puntos de experiencia adquirimos poderes para nuestros guerreros o mejoramos sus atributos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Manejar a los principales personajes de la serie. Es muy fiel al manganime original.

» LO PEOR
Repetitivo después de unos pocos combates. Gráficamente tiene margen de mejora.

79	**» GRÁFICOS** Con toque "dibujo" recuerdan a la serie, pero dejan que desear.
83	**» SONIDO** Melodías y voces de la serie original pero efectos sólo cumplidores.
79	**» DIVERSIÓN** Grandes dosis de acción, pero repetitiva y poco espectacular.
80	**» DURACIÓN** No mucha, pero algunos picos de dificultad y los desafíos lo alargan.

NOTA 79 — Tiene sus momentos, pero se vuelve repetitivo y sin chispa. Los fans del anime agradecerán la fidelidad con la serie.

PSVITA · +3 AÑOS · LUCHA · SONY · YA DISPONIBLE · 29,99€
CASTELLANO · 1-2 JUGADORES · WWW.ES.PLAYSTATION.COM/

Reality Fighters



Reality Fighters usa las cámaras de Vita para crear personajes y escenarios. Y vía Near ganamos objetos para editarlos...

La Realidad Aumentada se pone al servicio de los juegos de lucha en un título que nos permite crear escenarios y personajes (y elegir su apariencia, sexo o estilo de lucha entre 15 disponibles) usando las cámaras. Además incluye cientos de desbloqueables (40 armas, 400 prendas de ropa...) con los que editar a nuestras criaturas. También podemos participar en combates Wi-Fi y Online y en su modo Historia, en el que debemos vencer a estereotipados luchadores. Aún así, es poco profundo y técnicamente sencillote. Vita ya tiene juegos de lucha mejores.







GRÁFICOS	SONIDO	DIVERSIÓN	DURACIÓN
65	70	68	79

NOTA 69 — Un juego de lucha sencillo de manejo y apariencia, que destaca sólo por dejarnos crear personajes y escenarios.

PSVITA · +16 AÑOS · ACCIÓN · NAMCO BANDAI · YA DISPONIBLE · 39,95€
CASTELLANO · 1 JUGADOR · WWW.ES.NAMCOBANDAIGAMES.EU

Shinobido 2 Revenge of Zen


Ser sigiloso es la clave en las misiones. Y subimos de nivel, mejoramos al "prota", creamos ítems...

El sucesor espiritual de la saga *Tenchu* nos invita a convertirnos en un letal ninja que trabajará a sueldo para 3 clanes, decidiendo con sus actos a quien debilita y a quien respalda. La historia de fondo es floja y las misiones un tanto repetitivas (aniquilación, robo o reparto...), lo que sumado a un discreto apartado técnico que no aprovecha el potencial de Vita y unos controles mejorables (la gestión de la cámara a veces fastidia lo suyo) no consiguen culminar un juego de acción y sigilo "decente".



GRÁFICOS	SONIDO	DIVERSIÓN	DURACIÓN
62	78	68	80

NOTA 67 — Aunque con buenas ideas, se trata de un juego de sigilo y acción ninja que no despunta ni en lo técnico ni en lo jugable.

PSVITA · +12 AÑOS · ACCIÓN · TECMO KOEI · YA DISPONIBLE · 39,95€
INGLÉS · 1-4 JUGADORES · WWW.TECMOKOEI-EUROPE.COM

Dynasty Warriors Next

Las batallas multitudinarias de la saga *DW* saltan a Vita conservando los fallos y aciertos de la saga: un desarrollo repetitivo (conquistar bases y campamentos enemigos en diferente modos de juego), popping, un sistema de combos anticuado... Pero que pica gracias a sus 65 personajes, modo historia, modo cooperativo local para 4 jugadores, nuevos minijuegos que usan la pantalla táctil y acelerómetro (romper flechas, derrotar a grupos de enemigos...). En Vita no luce mal, aunque insistimos: es repetitivo.


Las batallas de *DW* saltan a Vita con nuevos minijuegos, acciones táctiles y con el giroscopio, etc.

GRÁFICOS	SONIDO	DIVERSIÓN	DURACIÓN
80	74	70	88

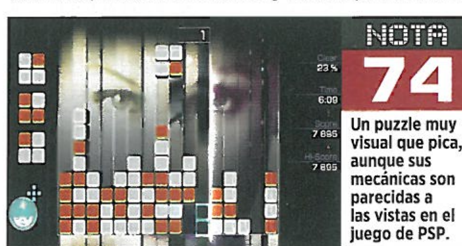
NOTA 74 — Tan repetitivo como siempre, pero aderezado con funciones táctiles y para el giroscopio, con cooperativo local para 4...

Y ADEMÁS...

PSVITA · +3 AÑOS · PUZZLE · UBISOFT · YA DISPONIBLE
39,95 € · CASTELLANO · 1 JUGADOR · HTTP://UBI.COM/ES

Lumines E.S.

¿Recuerdas el genial puzzle de PSP en el que debíamos unir bloques de cuatro cubos de dos colores? Pues es el mismo juego, pero con nuevos tipos de bloque, nueva música, más modos de juego y variantes, nuevos escenarios y desbloqueables...

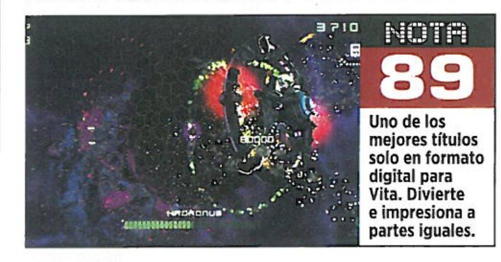


NOTA 74 — Un puzzle muy visual que pica, aunque sus mecánicas son parecidas a las vistas en el juego de PSP.

PSVITA · +3 AÑOS · SHOOT'EM UP · SONY · YA DISPONIBLE
7,99 € · CASTELLANO · 1 JUGADOR · WWW.ES.PLAYSTATION.COM

Super StarDust Delta

Puesta al día para Vita del clásico "mata-mata" de PSN, en el que contamos con 3 tipos de disparo y que podemos potenciar para destruir asteroides y naves. Tiene además funciones táctiles (lanzar bombas, abrir agujeros negros...) y luce de muerte.

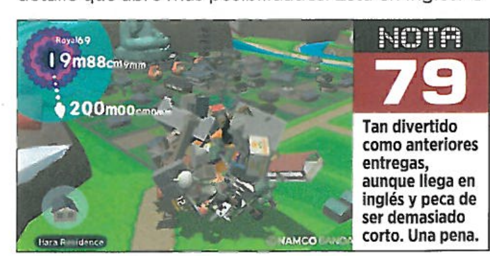


NOTA 89 — Uno de los mejores títulos solo en formato digital para Vita. Divierte e impresiona a partes iguales.

PSVITA · +3 AÑOS · HABILIDAD · NAMCO BANDAI · YA DISPONIBLE
39,95 € · INGLÉS · 1 JUG. · WWW.ES.NAMCOBANDAIGAMES.EU

Touch my Katamari

Vuelta a los orígenes de la saga, en el que debemos superar 12 niveles (es muy corto), rondando sobre todo tipo de objetos para crecer de nivel. Con el touchpad estrechamos o estiramos el Katamari, un detalle que abre más posibilidades. Está en inglés.



NOTA 79 — Tan divertido como anteriores entregas, aunque llega en inglés y peca de ser demasiado corto. Una pena.

¡Sácale más partido a tu PlayStation!

La mejor selección de periféricos con la que aprovechar al máximo tus consolas PS2, PS3 y PS VITA.

LOGITECH Z906

TIPO **EQUIPO 5.1**
COMPATIBLE **DIVERSAS FUENTES**
COMPAÑÍA **LOGITECH**
PRECIO **349 €**
WEB **WWW.LOGITECH.ES**

Un equipo 5.1 ideal para la "clase media"

Si quieres usar un equipo 5.1 principalmente para juegos y películas, y no eres un obsesivo de la alta fidelidad, échale un vistazo a esta propuesta de Logitech. Ofrece una relación calidad precio más que interesante.

» **CONECTIVIDAD.** Posee entradas digitales (coaxial y óptica), así como una RCA para las fuentes analógicas que garantizan la máxima compatibilidad. Como ocurre con otros equipos de Logitech, no incluye los cables, por lo que tendrás que pillarlos aparte.

» **CALIDAD DE SONIDO.** La potencia es más que suficiente para un salón medio y cualquier habitación. El subwoofer hace un buen trabajo, aunque no llega a la profundidad de otros equipos de Logitech. Los satélites son todos del mismo tamaño (montables en pared) y ofrecen una calidad de sonido más que aceptable si tus oídos no son excesivamente sibaritas. Para estos últimos quizás echen de menos unas altas frecuencias menos audibles de lo deseado.

» **AMPLIFICADOR.** Compatible con Dolby Digital y DTS, hasta un máximo de 5.1 canales. Entre sus modos está transformar una señal estéreo en una simulación surround. La certificación THX con la que cuenta garantiza calidad y rendimiento, pero sin muchos alardes.

» **ACABADO Y MATERIALES.** Sin llegar a ser malos, los plásticos y el diseño general del equipo, sobretodo el amplificador, se aleja de lo habitual en otros modelos de la casa. Menos lujos y una sensación general de gama más "baja". El mando a distancia en concreto deja mucho que desear, aunque incluye pilas. En fin, un equipo de gama media que colmará tus expectativas si no eres un "friki" de la calidad de audio. ○

■ El Z906 de Logitech ofrece un diseño sobrio y muy elegante.

» **VALORACIÓN: MUY BUENO**
Un equipo de gama media a buen precio que bastará para el uso en consolas y para películas en salones de tamaño medio.





PS3 49,95 € ARDISTEL WWW.ARDISTEL.COM

» Stereo Gaming Headset 4

A estas alturas que unos cascos no sean inalámbricos, puede echar un poco para atrás. Ese es el principal escollo del modelo de Ardistel (aunque el cable mide 4 metros). Por lo demás, son pequeños, con una calidad de sonido aceptable y con la posibilidad de regular el volumen del chat y la música de los juegos por separado. Gama baja pero a un precio muy atractivo. Si no hubiese sido por los cables y su extraña disposición... ○

» **VALORACIÓN: REGULAR**

PS3 39,95 € ARDISTEL WWW.ARDISTEL.COM

» Pad Black Fire Compact

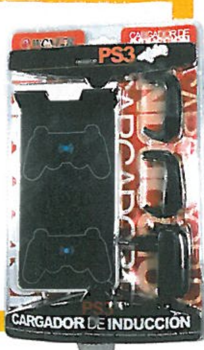
Aunque el Dual Shock 3 es un mando muy ergonómico y que se acopla perfectamente a (casi) cualquier tipo de mano, quizá sea demasiado grande para los niños. Ardistel nos presenta la solución: la tercera "variante" de su Black Fire. Un pad fiable al 100% con todas las características del mando oficial de Sony, pero con un tamaño más reducido y un compacto diseño. Ideal para niños o gente con las manos pequeñas. Aunque no es barato... ○

» **VALORACIÓN: MUY BUENO**

PS3 29,95 € WOXTER WWW.WOXTER.COM

» Cargador de Inducción

Con esta curiosa "tabla" de inducción podrás cargar la batería de tus mandos sin tener que tener la consola encendida ni usar cable alguno. Simplemente acóplales el extraño conector al cuerpo del pad y déjalo reposar tranquilamente sobre la base. La batería se cargará sola, sin riesgo de descarga ni más ataduras. Curioso, simple e incluso útil en muchos casos. ○



» **VALORACIÓN: BUENO**

SONY WIRELESS STEREO **HEADSET**

TIPO **AURICULARES**
COMPATIBLE **PS3**
COMPAÑÍA **SONY**
PRECIO **99,95 €**
WEB **ES.PLAYSTATION.COM**

Un headset más que notable y con licencia oficial

Sony nos presenta su nuevo headset inalámbrico oficial, con un diseño un poco "extraño" pero con una calidad de sonido que está por encima de la media.

CONECTIVIDAD. Tremendamente sencilla, ya que es inalámbrica gracias a su conector USB. Luego sólo hay que configurar la consola desde el menú de la forma habitual en estos casos para poder escuchar el sonido del juego y poder chatear.

CALIDAD DE SONIDO. La calidad del sonido es bastante notable, superando a muchos de sus rivales en este sentido. Todo el rango de frecuencias mantienen un buen nivel, especialmente los graves. El efecto surround 7.1 no es el mejor que hemos escuchado pero siempre resulta más útil que una simple señal estéreo a la hora de localizar a tus enemigos mediante el oído.

ACABADO Y MATERIALES. El diseño, a juego con la consola, es "original" (por no decir estrafalario). Eso sí, es muy cómodo. Además, ocupan poco con el micrófono retráctil escondido. Prescinde de todo tipo de cables y usa batería recargable mediante cable USB. Podemos priorizar el sonido del juego o el chat, así como ponerlo en modo "mute" con un sólo toque. Los materiales usados son de notable calidad y la sensación de robustez total. No es que presente detalles lujosos pero en general ofrece buenos resultados.

Aunque vistos así parezcan un "mazacote" lo cierto es que puestos son bastante cómodos.

» VALORACIÓN: BUENO
Unos cascos que cumplen su cometido. No alcanza el nivel de los mejores, pero no presenta fisuras dignas de mención.

THRUSTMASTER **T500RS** FERRARI FORMULA 1 WHEEL

TIPO **ADD-ON VOLANTE**
COMPATIBLE **PS3**
COMPAÑÍA **THRUSTMASTER**
PRECIO **149,95 €**
WEB **WWW.THRUSTMASTER.COM**

El complemento ideal para los fans de Ferrari

El volante de lujo líder del mercado recibe un complemento que hará las delicias de los fanáticos del "Cavallino Rampante". Eso sí, tendrás que "rascarte el bolsillo" para disfrutarlo.

MONTAJE. Imposible que sea más fácil, basta extraer el volante estándar del T500RS y encajar este en un único movimiento. Tan sencillo que podrás cambiar de volante continuamente.

ERGONOMÍA. Desde luego, no es tan cómodo como el original por el exceso de botones y su extraña posición. Además, al no estar marcados con la nomenclatura habitual, tendrás que pararte a pensar a veces para que sirve cada uno. Pero nadie dijo que la Fórmula 1 fuese para comodones, ni que manejar un monoplaza fuera algo sencillo, ¿verdad?

BOTONES. Aunque extraña y de difícil adaptación al principio, es una réplica exacta de lo que tienen entre manos Fernando Alonso y Felipe Massa. Algunos de ellos son de atrezzo pero la mayoría poseen una función, incluidas las dos ruedas de los lados (que suplen a la cruceta digital).

ACABADO. Como ya hemos comentado, se trata de una réplica exacta del volante que montan los monoplazas del "cavallino rampante". Sobra decir que los materiales están a la altura del conjunto en el que se integra. Máximo detalle y un acabado que roza el lujo, como es de recibo en todo lo que lleva la marca Ferrari. Por ello, el precio también es algo elevado...

» VALORACIÓN: MUY BUENO
Una "pijada" que enamorará a los fanáticos de la F1. Aporta realismo... y poco más. Eso sí, a un precio digno de Ferrari...



Así de molón queda el "add on" una vez colocado en el volante Ferrari de Thrustmaster. Se coloca muy fácilmente.

NUESTROS FAVORITOS

PADS



1. **DUAL SHOCK 3** — SONY — 59,95 €. Todas las virtudes del Sixaxis y con la vibración incluida. Eso sí, es caro.



2. **BLACKFIRE CONTROLLER** — ARDISTEL — 39,95 €. Un pad capaz de hacerle sombra al mando oficial y a menor precio.
3. **SUBSONIC NEO** — NOBILIS — 49,95 €. Un pad con muy buenas prestaciones y "mando a distancia" incorporado.

VOLANTES



1. **LOGITECH G27** — LOGITECH — 299,99 €. Un volante de lujo cuya única pega es que no tiene vibración.



2. **THRUSTMASTER T500 RS** — THRUSTMASTER — 499,90 €. Una pasada de volante. El mejor en casi todo, pero muy caro.



3. **SPEEDRACER EVOLUTION** — ARDISTEL — 59,95 €. Un volante inalámbrico, completo y con buen precio.

ALTAVOCES



1. **LOGITECH 5.1 Z-5500** — LOGITECH — 349,95 €. El mejor equipo de sonido en todos los sentidos. Eso sí, es bastante caro.



2. **GIGAWORKS G550W** — CREATIVE — 449 €. Aunque sea caro, es bastante potente y tiene los traseros inalámbricos.
3. **SURROUND SOUND SYSTEM** — SONY — 199 €. Una "columna" de altavoces ideal para mejorar tu sonido si no te cabe un 5.1.

HEADSETS



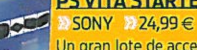
1. **TURTLE BEACH PX5** — TURTLE BEACH — 249,95 €. Ofrecen 7.1 de calidad, son inalámbricos y con un acabado de lujo.



2. **TRITTON AX 720** — MADCATZ — 149,95 €. Un headset de lujo que simula muy bien el sonido envolvente.
3. **HEADSET BLUETOOTH** — SONY — 39,95 €. El headset oficial de Sony para PS3 es un buen headset, aunque no el mejor.

LO MEJOR DE PS VITA

1. **MEMORY CARD 16GB** — SONY — 49,99 €. Imprescindible para guardar partidas, DLC o todas tus compras digitales.
2. **PS VITA STARTER KIT** — SONY — 24,99 €. Un gran lote de accesorios: 2 fundas, porta tarjetas, protector de pantalla...





3. **VIP CASE** — THRUSTMASTER — 19,99 €. Una funda rígida tipo "concha", de las mejores que hemos visto para Vita.

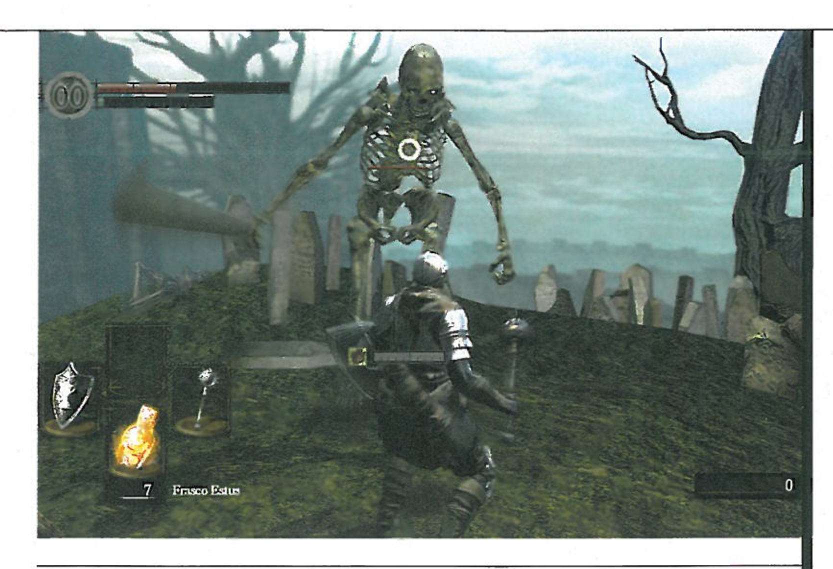


LOS MEJORES **JUEGOS DE ROL,** FRENTE A FRENTE

- Dark Souls
- Dragon Age II
- Dungeon Siege III
- Fallout New Vegas
- Final Fantasy XIII-2
- Kingdoms of Amalur Reckoning
- Mass Effect 3
- The Elder Scrolls V: Skyrim

ROL PARA TODOS LOS GUSTOS

Combates en tiempo real o por turnos. Ambientación medieval, postapocalíptica o espacial. Para jugar en solitario o acompañados. Elige lo que más te guste y disfruta del gran momento que vive el rol en PS3.



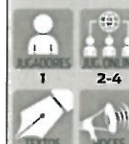


UN **RETO** DIGNO DE LOS MEJORES ROLEROS

DARK SOULS

¿Te gustan los desafíos? Nos alegramos, porque este juego va a poner a prueba todas tus dotes como rolero de pro... y también tu paciencia.

Desarrollador: **FROM SOFT.**
Editor: **NAMCO BANDAI**
Precio: **39,95 €**



JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **2-4** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**

» ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Contra lo que pueda parecer, *Dark Souls* no es una secuela de *Demon's Souls*. Y es que, aunque de nuevo nos sumergiremos en una oscura ambientación medieval, esta vez iremos tras la pista de la Llama de la Vida, que cura la maldición de los no muertos. Pero el argumento es lo de menos. Explorar y salir vivo de cada rincón de estos tétricos escenarios es bastante recompensa.



■ Combates en tiempo real y una endiablada dificultad son sus características.



» DESARROLLO Y SISTEMA DE JUEGO. Tras crear a nuestro héroe (eligiendo entre 10 clases), nos sumergiremos en un desarrollo bastante abierto (sin llegar a ser un "sandbox") repleto de dificultades, trampas y enemigos letales e impagables. Los combates son en tiempo real (permitiéndonos dos tipos de ataque, contraataques, rodar para esquivar, cubrirnos...). Todo ello limitado por una barra de esfuerzo. Pero, a pesar de su dificultad extrema, *DS* logrará cautivarte a poco que le eches un poco de paciencia. Siempre te dejará con ganas de intentarlo otra vez, de ver qué hay más allá de aquel letal enemigo...

■ En *DS* la muerte acecha en cada esquina. Pero sabe cómo premiar los esfuerzos...

» APARTADO TÉCNICO Y ONLINE. El apartado gráfico es solvente, aunque no impresiona (salvo ciertos enemigos finales). Oscuros y tétricos, nos remiten a *Demon's Souls*. En cuanto al online, si jugamos conectados podremos leer y dejar mensajes a otros jugadores, ver sus "fantasmas"... Y si las cosas se ponen feas, hasta dos amigos pueden ayudarnos (sólo online). Del mismo modo, otro jugador podrá invadirnos para acabar con nosotros. Un online original para un RPG difícil y fascinante.

» VALORACIÓN: **MUY BUENO**

Aunque no es tan asequible como otros, *Dark Souls* es un RPG que merece mucho la pena... si te atreves.

UN **REFERENTE** DE LA ESPADA Y BRUJERÍA

DRAGON AGE II

Si te gusta la ambientación de espada y brujería y no tienes "pasta" para *Skyrim* o *Reckoning*, *Dragon Age II* es otra gran opción... y más barata.





Desarrollador: **BIOWARE**
Compañía: **EA GAMES**
Precio: **19,95 €**

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**

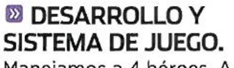
» ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. *Dragon Age II* narra sucesos paralelos a *Dragon Age Origins*. Está centrado en Hawke, un héroe que pasará de ser un exiliado a convertirse en el campeón de la ciudad de Kirkwall. Se ambienta en el continente de Thedas, un fantástico mundo de espada y brujería, aunque tampoco nada demasiado original.



■ Llevamos a 4 héroes. Manejamos a uno y el resto actuará en función del patrón fijado.



» DESARROLLO Y SISTEMA DE JUEGO. Manejamos a 4 héroes. A uno lo controlamos directamente (podemos alternar entre los cuatro), mientras que los otros actuarán según las tácticas que les hayamos dictado. Hay un botón de ataque y otros tres a los que asignaremos las habilidades, golpes especiales o hechizos que aprendamos. Eso sí, estaremos limitados por la "barra de vigor": hasta que no se rellene no podremos volver a usarlos. No presenta un mundo abierto para explorar, pero nos deja libertad para elegir el orden de las misiones en el mapa. Y como en el primer *DA*, las decisiones que tomemos afectarán al desarrollo de la trama y a la relación con nuestros compañeros.



■ Nuestras decisiones afectan a la trama y a la relación con los compañeros.

» APARTADO TÉCNICO Y ONLINE. No impresiona como otros, pero gráficamente es mejor que su antecesor. La gestión de la cámara es superior y todo tiene más nivel de detalle. Eso sí, también tiene defectos como niebla en ciertos escenarios o tiempos de carga. En cuando al online, sólo ofrece distintos DLC de pago.



» VALORACIÓN: **MUY BUENO**

Largo, divertido y con una trama que engancha, es una gran opción a poco que te guste esta ambientación.



ESPADA Y BRUJERÍA PARA **COMPARTIR**

DUNGEON SIEGE III

Aunque los mejores juegos de rol del momento son experiencias para un solo jugador, también hay buenas opciones para disfrutar en compañía.

16

Desarrollador: **OBSIDIAN**

Editor: **SQUARE ENIX**

Precio: **39,95 €**



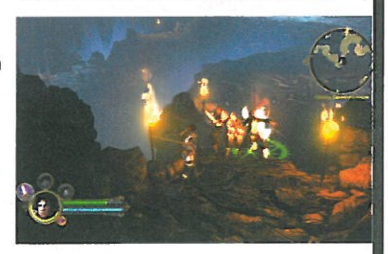
1-2 | 2-4

CASTELLANO | INGLÉS

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. El frágil equilibrio que une las distintas facciones del mundo de Ehb se resquebraja y 4 héroes muy distintos van a iniciar un viaje lleno de peligros para restaurar la paz en estas tierras. Lucas es un guerrero, Reinhart domina la magia, Katarina es una bruja y Anjali es un espíritu de fuego. Los gráficos son bastante correctos, con un zoom que ofrece una puesta en escena (algo) más espectacular de lo que suelen ofrecer este tipo de juegos que usan una perspectiva isométrica.

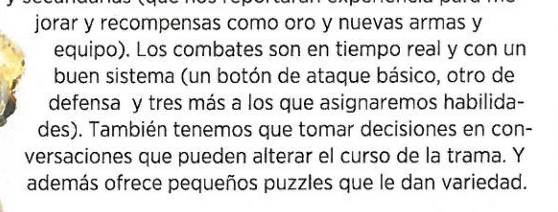


DSIII ofrece un desarrollo abierto. Podemos tomar decisiones que afectarán a la trama.



Anjali es un espíritu del fuego y domina este elemento. Es uno de los 4 héroes elegibles.

DESARROLLO Y SISTEMA DE JUEGO. Nos moveremos con gran libertad por un escenario bastante grande. Cumpliremos misiones principales (que desarrollan la trama) y secundarias (que nos reportarán experiencia para mejorar y recompensas como oro y nuevas armas y equipo). Los combates son en tiempo real y con un buen sistema (un botón de ataque básico, otro de defensa y tres más a los que asignaremos habilidades). También tenemos que tomar decisiones en conversaciones que pueden alterar el curso de la trama. Y además ofrece pequeños puzzles que le dan variedad.



APARTADO TÉCNICO Y ONLINE. Ya hemos comentado que la perspectiva isométrica no es la más espectacular, pero esta cámara es muy práctica para el cooperativo. En cualquier momento puede entrar un compañero en la misma PS3 o hasta 4 online. El cooperativo de *DSIII* es su gran baza.

VALORACIÓN: MUY BUENO

Largo, asequible y muy entretenido, *DSIII* es una muy buena opción si buscas una aventura para compartir.



RECOMENDADO Play CALIDAD/PRECIO

UNA APUESTA POR EL **ROL** DE CALIDAD

FALLOUT NEW VEGAS

Una postapocalíptica versión de Las Vegas sirve de marco para ambientar un juego de rol tan enorme y lleno de posibilidades como *Fallout 3*.

18

Desarrollador: **OBSIDIAN**

Editor: **BETHESDA**

Precio: **9,95 €**



1 | NO

CASTELLANO | CASTELLANO

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. *FNV* arranca 3 años después de *Fallout 3* (en el año 2280). Esta vez se desarrolla el desierto de Mojave, donde humanos, mutantes y todo tipo de criaturas luchan por sobrevivir en un entorno postnuclear. El protagonista es un mensajero al borde de la muerte que debe ir tras los pasos de los que le atacaron y le robaron una misteriosa ficha de platino...



Podemos alternar entre vista subjetiva o primera persona en todo momento.



Ofrece un gran mapeado abierto para explorar con libertad desde el principio.

DESARROLLO Y SISTEMA DE JUEGO. Al igual que *Fallout 3*, ofrece un inmenso mapeado para explorar con total libertad. Podemos encarar las misiones principales y secundarias en el orden que queramos. Y ya sabéis que podemos alternar entre vista subjetiva (lo que le convierte casi en un shooter) y en tercera persona en todo momento. Y vuelve el sistema VATS para apuntar con precisión, además de poder llevar aliados. Y las decisiones que tomemos también tendrán sus consecuencias. En total, el desarrollo da para unas 120-130 horas.

APARTADO TÉCNICO Y ONLINE. El diseño es acertado y gráficamente es sólido, aunque tiene defectos como "popping" y es bastante parecido a *Fallout 3*. Lo bueno es que llega doblado al castellano. Lo malo es que *FNV Ultimate Edition* no llegará a España, así que si quieres sus DLC tendrás que bajarlos del Store.

VALORACIÓN: EXCELENTE

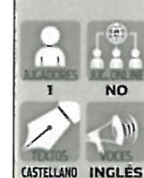
Aunque se parezca a *Fallout 3*, es uno de los mejores RPG por ambientación, trama y opciones. Y precio anticrisis.





RECTIFICAR ES DE SABIOS Y TAMBIÉN DE **ROLEROS**

FINAL FANTASY XIII-2



16

Desarrollador: **SQUARE ENIX**

Editor: **SQUARE ENIX**

Precio: **61,50 €**

JUGADORES 1 | JUEGO ONLINE NO | TEXTOS CASTELLANO | VOCES INGLÉS

Square Enix recupera el universo de su último *Final Fantasy* para contarnos una nueva historia y corregir todos los aspectos que no gustaron.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. La trama comienza justo donde acabó *FFXIII*. Lighting desaparece y deja un gran vacío en su hermana Serah. Pero no todo está perdido. Un joven llamado Noel llega del futuro con la intención de llevar a Serah con su hermana, que se encuentra en una dimensión distinta. A partir de ahí nos esperan una serie de viajes temporales a través de distintos portales que nos llevarán a muchas localizaciones ya conocidas de *FFXIII* (como Bodhum, Oerba...) y otras nuevas, en distintas épocas.



XIII-2 ofrece más libertad que el anterior y más misiones paralelas y tareas optativas.



Sus gráficos son realmente espectaculares sobre todo el modelado de los personajes y la calidad de las secuencias.

DESARROLLO Y SISTEMA DE JUEGO. Lo primero que hay que destacar es que, a diferencia de su predecesor, *FFXIII-2* ya no es una experiencia lineal. Los escenarios son más abiertos y menos "pasillescos" y casi desde el inicio podremos activar misiones secundarias (hasta 3 a la vez). El sistema de combate es similar al del anterior. Es el llamado Tiempo de Batalla Activo, en el que cada acción ocupa un segmento en una barra de tiempo, pudiendo ejecutar varias acciones en un mismo turno. Eso sí, se ha reforzado con nuevos elementos, como más formaciones o poder usar monstruos en las batallas. Y ahora también hay puzzles y podemos elegir varias respuestas en las conversaciones.

APARTADO TÉCNICO Y ONLINE. Los vídeos y el modelado de los personajes son alucinantes, aunque algunos escenarios están algo vacíos. Y la BSO no nos convence, ni tampoco la política de DLC de pago que estrena este capítulo.

VALORACIÓN: EXCELENTE

Es espectacular y más variado, largo y divertido que *FFXIII*, aunque reutiliza muchos de sus elementos.

UNA **NUEVA SAGA** BUSCA SU SITIO ENTRE LOS GRANDES

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING



16

Desarrollador: **38 STUDIOS/ BIG HUGE**

Editor: **EA GAMES**

Precio: **69,95€**

JUGADORES 1 | JUEGO ONLINE NO | TEXTOS CASTELLANO | VOCES INGLÉS

El escritor R.A. Salvatore, el creador de cómics Todd McFarlane y el ex Bethesda Ken Rolston unen sus fuerzas para forjar un RPG mágico.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. En *Reckoning* asumimos el papel de un personaje muerto... y resucitado gracias a un artilugio que nunca había funcionado hasta ahora. ¿Por qué nosotros sí hemos vuelto a la vida? ¿Qué misión teníamos en este mundo antes de morir? ¿Y por qué la facción más poderosa de Amalur nos persigue? Lo descubriremos en una historia escrita por R. A. Salvatore con la clásica ambientación de espada y brujería.



El sistema de combate es su mejor arma. Se parece más a un juego de acción que a un RPG.



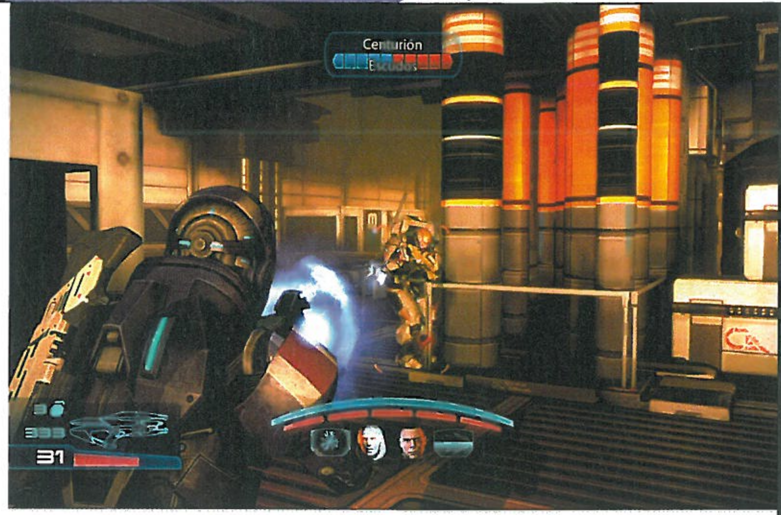
Nuestro héroe será el Elegido... aunque de primeras no sabemos para qué...

DESARROLLO Y SISTEMA DE JUEGO. *Reckoning* ofrece un enorme mundo (dividido en 5 zonas) que podremos explorar con libertad casi desde el principio desarrollando la trama principal o "perdiéndonos" en las múltiples misiones secundarias que ofrece (un poco al estilo *Skyrim*). Pero su mejor baza la encontramos en el sistema de combate, muy cercano al de un juego de acción (dos botones asociados a otras tantas armas, posibilidad de bloquear los ataques o rodar para esquivarlos, golpes finales con "quick time event" incluidos...). Y también ofrece libertad para evolucionar a nuestro héroe. El resultado es un desarrollo muy entretenido que da para unas 60 horas.

APARTADO TÉCNICO Y ONLINE. Aunque tenga diseños de Todd McFarlane, no es espectacular, a lo que contribuye una cámara irregular. No llega doblado y el único online que ofrece son DLC.

VALORACIÓN: MUY BUENA

Si su estética te gusta y le perdonas sus fallos, descubrirás un gran juego de rol de acción... pero los hay mejores.



ACCIÓN Y ROL EN LOS CONFINES DE LA **GALAXIA**

MASS EFFECT 3

El comandante Shepard pone punto y final a su trilogía de aventuras con la mejor y más completa de todas, que añade incluso multijugador...

Desarrollador: **BIOWARE**
Editor: **EA GAMES**
Precio: **59,95 €**



JUGADORES	JUG. ONLINE	TEXTOS	VOCES
1	2-4	CASTELLANO	INGLÉS

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Los segadores están a punto de acabar con toda la vida inteligente de la galaxia y sólo el comandante Shepard puede impedirlo con ayuda de aliados, a los que tendrá que convencer viajando por la galaxia y cumpliendo misiones de todo tipo. La ambientación sigue siendo muy cuidada, y ofrece cantidad de planetas y razas, cada una con sus rasgos y señas de identidad. Da gusto explorar este universo...



El modo multijugador es una de las grandes novedades de esta entrega.



Con el editor podemos crear al comandante Shepard que más nos guste, incluso féminas.

DESARROLLO Y SISTEMA DE JUEGO. Podemos crear a nuestro personaje o importarlo de *ME2* (sólo se tendrán en cuenta las decisiones tomadas) y sumergirnos en su enorme historia, en la que hay tanto misiones de la trama como opcionales, a las que nos enfrentamos en tercera persona con las mecánicas de un shooter. Tenemos libertad para movernos por la galaxia e incluso decidir cómo evoluciona nuestro personaje o qué armas utiliza. Y en los diálogos podemos elegir las respuestas, que afectan a nuestra moralidad (entre Virtud y Rebeldía).



APARTADO TÉCNICO Y ONLINE. Destaca el modelado de los personajes, escenarios y efectos, que han mejorado respecto a *ME2*. Eso sí, en los entornos más abiertos y con más enemigos, el juego petardea bastante. En cuanto al online, ofrece misiones cooperativas para 4 en 6 mapas, con objetivos dinámicos. No tienen historia, pero sí afectan al modo para un jugador (ayudan a que la misión final sea más asequible).

VALORACIÓN: EXCELENTE
Una excepcional fusión entre shooter y juego de rol, aunque si no jugaste el anterior te perderás muchos detalles.



JUEGO RECOMENDADO Play

DRAGONES, MAZMORRAS Y UNA **AVENTURA** COLOSAL

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Lo único malo que le vemos a este juego es que, si lo pruebas, ya puedes despedirte de tu vida social unos cuantos meses. Avisado quedas...

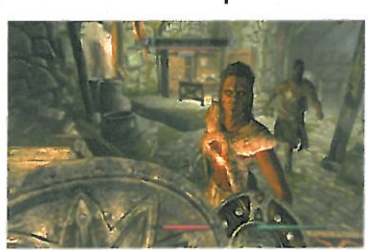


Desarrollador: **BETHESDA**
Editor: **BETHESDA**
Precio: **69,95 €**



JUGADORES	JUG. ONLINE	TEXTOS	VOCES
1	NO	CASTELLANO	CASTELLANO

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. *Skyrim* se desarrolla en Skyrim, la región más septentrional de Tamriel. En la zona está a punto de desatarse una guerra civil y en este escenario irrumpen los dragones. Sólo hay un héroe capaz de devolver la paz a estas tierras: tú. Y lo harás recorriendo, a pie o a caballo, un escenario enorme recreado con todo detalle, bajo una "norteña" ambientación que ya es inconfundible.



Podemos equiparnos con un arma en cada mano, dos hechizos, arma y escudo o hechizo...



Los dragones han vuelto y sólo un héroe con su misma sangre puede detenerlos. Y ése eres tú.

DESARROLLO Y SISTEMA DE JUEGO. Tras crearnos a nuestro personaje, nos deja libertad absoluta para movernos por un escenario de dimensiones gigantescas y cumplir la misión principal (o no), ir a donde queramos, ser buenos o malos (ateniéndonos a las consecuencias) y desarrollando a nuestro héroe con el sistema más lógico. Y los combates son en tiempo real, pudiendo alternar entre primera y tercera persona cuando queramos. Más de 100 horas de diversión nos aguardan en *Skyrim*.

APARTADO TÉCNICO Y ONLINE. En conjunto, el apartado gráfico de *Skyrim* es fabuloso, aunque no está exento de fallos y "bugs" que, desde luego, nosotros perdonamos. La BSO de Jeremy Soule es muy épica y el doblaje al castellano realmente meritorio. Aún están por confirmar los DLC, pero vamos, que los habrá seguro.

VALORACIÓN: EXCELENTE
ROL con mayúsculas. Asequible y a la vez largo y profundo. Es tan bueno que gusta aunque no seas fan del rol.

» CONCLUSIONES

La principal conclusión que sacamos al terminar esta comparativa es que el rol vive un momento muy dulce en PS3 y que los fans del género tienen mucho donde elegir y muy bueno y variado. Pero hay que elegir un orden y éste es nuestro ránking:

















Para nosotros, el mejor juego de rol de PS3 es *Skyrim*. Aunque tenga "bugs", es tan ENORME y ofrece tantas posibilidades y libertad que nos parece rol en estado puro. Nos atrevemos a decir que gustará incluso a los que no sean fans del rol. El merecido segundo puesto es para *Mass Effect 3*, que combina como nadie el shooter con el rol bajo una historia y apartado técnico de lujo (aunque deberás haber jugado a *ME2* para enterarte de algo). Y con cooperativo. Después vendría *FFXIII-2*, el mejor y más completo juego de rol japonés, muy distinto a *Skyrim* pero también muy disfrutable, ya que corrige todo lo que no gustó del anterior. A continuación, *Fallout: New Vegas*, similar a *Skyrim* pero con ambientación postapocalíptica y un precio imbatible. Y seguimos con *Dark Souls*, un grandísimo RPG pero por su alta dificultad puede desesperar a algunos. Otra opción muy a tener en cuenta es *Kingdoms of Amalur: Reckoning*, sobre todo si te gustan los juegos de acción. Si no tienes mucha pasta y quieres optar por otro juego con ambientación de espada y brujería *Dragon Age II* no te defraudará. Y si buscas un Action RPG largo y profundo pero con multijugador (online y offline), prueba *Dungeon Siege III*, aunque técnicamente sea el más flojo.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

	Nº total de personajes	Personajes a la vez en tu grupo	Editar personajes	Nº profesiones/ Clases	Nº Jugadores offline	Nº Jugadores online	Dificultad	Duración	Opciones online/ DLC	VALORACIÓN
Dark Souls	1	1	Sí	10	1	2-4	Difícil	MB	Sí	MB
Dragon Age II	10	4	Sí	3	1	No	Media	MB	Sí	MB
Dungeon Siege III	4	1	No	4	1-2	2-4	Media	MB	Sí	MB
Fallout New Vegas	1	1	Sí	N/A	1	No	Media	E	Sí	E
Final Fantasy XIII-2	3	3	Sí	5	1	No	Media	E	Sí	E
Kingdoms of Amalur: Reckoning	1	1	Sí	N/A	1	No	Media	MB	Sí	MB
Mass Effect 3	1	3	Sí	6	1	2-4	Media	MB	Sí	E
The Elder Scrolls V: Skyrim	1	1	Sí	N/A	1	No	Media	MB	No	B

AMBIENTACIÓN

	Argumento	Protagonistas	Enemigos	Escenarios	Banda Sonora	Voces	VALORACIÓN
Dark Souls	B	B	MB	MB	MB	MB	MB
Dragon Age II	MB	E	MB	B	MB	MB	MB
Dungeon Siege III	B	B	B	MB	MB	MB	MB
Fallout New Vegas	E	MB	E	E	MB	E	E
Final Fantasy XIII-2	E	E	E	E	R	MB	E
Kingdoms of Amalur: Reckoning	MB	B	MB	MB	MB	B	MB
Mass Effect 3	E	E	E	MB	MB	E	E
The Elder Scrolls V: Skyrim	MB	E	E	E	E	E	E

C. TÉCNICAS

	Gráficos	Animaciones	Efectos visuales	Efectos sonoros	VALORACIÓN
Dark Souls	MB	B	MB	MB	MB
Dragon Age II	MB	MB	MB	MB	MB
Dungeon Siege III	B	MB	MB	MB	MB
Fallout New Vegas	E	MB	E	E	E
Final Fantasy XIII-2	E	MB	E	E	E
Kingdoms of Amalur: Reckoning	E	E	E	MB	E
Mass Effect 3	E	MB	E	E	E
The Elder Scrolls V: Skyrim	MB	MB	E	E	E

COMPONENTES DE JUEGO

	Sistema de combate	Encuentros aleatorios	Sistema de menús	Minijuegos/ Tareas optativas	Evolución de armas/objetos	VALORACIÓN	TOTAL
Dark Souls	Tiempo Real	No	B	No	Sí	MB	MB
Dragon Age II	Tiempo Real	No	MB	No	No	MB	MB
Dungeon Siege III	Tiempo Real	No	B	No	No	B	MB
Fallout New Vegas	Tiempo Real	No	MB	Sí	Sí	MB	E
Final Fantasy XIII-2	Turnos	Sí	MB	Sí	Si	E	E
Kingdoms of Amalur: Reckoning	Turnos	No	E	Sí	Sí	E	E
Mass Effect 3	Tiempo Real	No	E	Sí	Sí	E	E
The Elder Scrolls V: Skyrim	Tiempo Real	No	E	Sí	Si	E	E

» CLAVES DE LA COMPARATIVA

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen código de color:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



Indica el ganador en la relación calidad/precio, vamos que es de lo mejorcito y barato.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos que miden objetivamente las posibilidades del juego y su duración.
Número de personajes: cantidad total de personajes que podemos llegar a manejar (no a la vez, se entiende).
Número de personajes a la vez: la cantidad de personajes que pueden integrar nuestro grupo (sí lo hay).
Número de profesiones/clases: tipos de personaje en los que puede convertirse nuestro héroe o héroes. Cuando usamos N/A queremos indicar que no hay categorías fijas, sino que elegimos sus atributos o habilidades de forma libre.

AMBIENTACIÓN

Elementos que nos meten en la historia.
Argumento: la calidad de la historia.
Protagonistas: juzgamos su diseño estético y su calidad como personajes.
Enemigos: diseño y personalidad.
Escenarios: valoramos su belleza y su capacidad para ambientar la acción.
Voces: se juzga independientemente de su idioma (algo que se detalla en el apartado Características Generales).

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Evaluamos la calidad técnica del juego.
Gráficos: su calidad técnica objetiva.
Efectos visuales: efectos de luces y sombras, climatología (si la hay), puesta en escena de los hechizos...

COMPONENTES DE JUEGO

Elementos del desarrollo, que indican la variedad y profundidad del mismo.
Sistema de combate: indicamos si se desarrollan por turnos o tiempo real.
Encuentros aleatorios: si al viajar los combates se presentan sin previo aviso o si los podemos evitar.
Sistema de menús: juzgamos su sencillez y comodidad en el manejo.
Evolución de armas u objetos: si se pueden mejorar las armas de nuestros héroes o crear objetos a partir de otros.

30 AÑOS DE PORTÁTILES

En el mes del lanzamiento de PS Vita echamos la vista atrás para recordar las casi tres décadas de consolas portátiles que han precedido al nuevo "maquinón" de Sony.

1991



GAME GEAR

[SEGA | PRECIO INICIAL: 150€]

Fue la réplica de Sega a la Game Boy de Nintendo. Con su pantalla a color, era como una Master System portátil que admitía periféricos como un sintonizador de TV o un adaptador para cartuchos de MS. Usaba 6 pilas AA.

1991



LYNX II

[ATARI | PRECIO INICIAL: 99€]

En un intento de corregir los fallos de su predecesora, Atari rediseñó su portátil haciéndola (algo) más pequeña y ligera. También mejoró un poco la autonomía ya que se podía apagar la retroiluminacion. Pero tampoco logró triunfar.

1995



NOMAD

[SEGA | PRECIO INICIAL: 180€]

Un "tarugo" que básicamente era una Megadrive portátil (de hecho, usaba sus mismos cartuchos). Bueno, más que de Megadrive habría que decir de Genesis, ya que sólo salió de forma oficial en el mercado norteamericano...

1997



GAME BOY POCKET

[NINTENDO | P. INICIAL: 75€]

El primer rediseño de Game Boy se llamó Pocket porque era más fina y ligera. Aunque sigue sin luz y sin color, la pantalla se ve mucho más nítida que la de Game Boy. En Japón salió una versión con luz.

1998



GAME BOY COLOR

[NINTENDO | P. INICIAL: 80€]

Sólo un año despues y con un diseño muy similar a la GB Pocket, Nintendo lanzó su Game Boy Color. Aunque sigue sin incluir iluminación, era retrocompatible con los cartuchos de Game Boy.

2001



GAME BOY ADVANCE

[NINTENDO | P. INICIAL: 120€]

Mientras, Nintendo sigue a lo suyo y presenta Gameboy Advance, otro éxito de ventas a pesar de que la pantalla no incluía iluminación de ningún tipo. Retrocompatible con los juegos de Game Boy y GB Color.

2001



GP32

[GAMEPARK | P. INICIAL: 149€]

Desde Corea nos llegó la primera consola "open source" (de desarrollo abierto). Contó con pocos juegos comerciales y una gran comunidad que desarrollaba emuladores y juegos de libre distribución. Usaba tarjetas SmartMedia.

2003



GAME BOY ADVANCE SP

[NINTENDO | P. INICIAL: 139€]

En esta primera revisión de GBA, Nintendo acertó en su diseño, mantuvo la retrocompatibilidad e incluyó iluminación (aunque frontal). Más adelante lanzó el modelo Brighter (retroiluminado). Y por fin abandonaba las pilas.

2005



GAME BOY MICRO

[NINTENDO | P. INICIAL: 99€]

La última Game Boy hasta la fecha, desde luego que hace honor a su nombre. Es una "cucada" tan pequeña que hasta pueden resultar incómodos los juegos que te obliguen a leer mucho texto...

2005



DS

[NINTENDO | P. INICIAL: 150€]

El primer modelo de DS fue un "mazacote" plateado bastante feo, pero sus dos pantallas (la inferior es táctil) y su micrófono abrieron un mundo de posibilidades a sus juegos. Otro éxito de ventas para la compañía de Kioto.

2009



DSi

[NINTENDO | P. INICIAL: 170€]

Este tercer "rediseño" de Nintendo DS ofrecía dos cámaras , un "dashboard" similar al de Wii, pantallas algo más grandes y una mayor robustez. Elimina el SLOT B con lo que ya no podemos cargar juegos de GBA...

2009





PSP GO

[SONY | PRECIO INICIAL: 249€]

PSP Go prescindió del formato UMD para abrazar las descargas digitales (tiene 16 GB de memoria interna y acepta tarjetas M2). Su pantalla deslizante es más pequeña que la de PSP 3000. No tuvo mucho éxito...

2009



GP2X WIZ

[GAMEPARK | P. INICIAL: 159€]

Es la sucesora de GP2X, creada también por la empresa surcoreana GamePark Holdings y con la misma filosofía "abierta". Incluía pantalla táctil pero sus controles (dos "crucetas") no nos terminaron de convencer.

2010





DSi XL

[NINTENDO | P. INICIAL: 179€]

DSi XL también hace honor a su nombre. Tiene todas las características de DSi (dos cámaras, posibilidad de descargar juegos...) pero es más grande, tanto la consola, como el stylus y las pantallas (pasan de 3,25 a 4,20 pulgadas).

2010



GP2X CAANOO

[GAMEPARK | P. INICIAL: 145€]

Es la sucesora y evolución de Wiz, pero con stick analógico, pantalla de 3,5 pulgadas, acelerómetros y vibración. Como todas las consolas "Open Source", tiene detrás una comunidad que desarrolla juegos y emuladores para ella.

1983
GAME & WATCH
[NINTENDO I PRECIO INICIAL: 30€]

Nintendo lanzó estas famosas "maquinitas" entre 1980 y 1991 (en Europa la primera llegó en 1983). Cada una contenía un solo juego y hubo un total de 59 repartidas en 10 tipos (widescreen, panorama, multiscreen, micro vs...). Su inventor fue Gunpei Yokoi, el creador de la Game Boy.

1989
LYNX
[ATARI I PRECIO INICIAL: 180€]

Este "consolón" fue la primera en incluir una pantalla LCD en color y modo para zurdos (se podían rotar los controles). Era la caña técnicamente, pero muy grande, consumía muchas pilas y era cara. Pidió la batalla con Game Boy.

1990


TURBOEXPRESS
[NEC I PRECIO INICIAL: 299€]

Así se llamó esta Turbografx portátil (de hecho, usaba sus mismos juegos en formato Hu Card) que no tuvo éxito fuera de Japón. Hoy en día es una pieza de coleccionista que vale un buen "pastizal".

1990


GAME BOY
[NINTENDO I P. INICIAL: 90€]

La portátil más exitosa, gracias en parte a que se lanzó junto con el mítico *Tetris*. Su pantalla no era a color y técnicamente era inferior a sus rivales, pero las superó a todas en ventas, ya que era la única realmente "portátil".

1999




POCKETSTATION
[SONY I PRECIO INICIAL: 25€]

PocketStation fue lanzada en Japón como un periférico de PlayStation. Se conectaba a la ranura de la Memory Card y algunos juegos (entre ellos *FFVIII*) incluían ciertos minijuegos que se podían jugar en PocketStation.

1999


WONDERSWAN
[BANDAI I PRECIO INICIAL: 60€]

La primera portátil de Bandai era en blanco y negro y fue bastante popular en Japón (no salió de allí). Su diseño permitía jugar tanto en horizontal como en vertical. Una sola pila daba para decenas de horas.

1999


NEO GEO POCKET
[SNK I PRECIO INICIAL: 70€]

En 1999 llegó a Europa NeoGeo Pocket, la primera consola portátil de SNK con un catálogo de juegos en los que abundaban simpáticas "versiones" de algunos de los clásicos de este mítico sello. El stick es de lo mejorcito.

1999


NEO GEO POCKET COLOR
[SNK I PRECIO INICIAL: 90€]

Muy pronto SNK sustituyó el primer modelo por este otro con la pantalla ya en color. Mismo diseño y compatible con los juegos de NeoGeo Pocket. Tuvo escasa repercusión fuera de Japón.

2000


WONDERSWAN COLOR
[BANDAI I PRECIO INICIAL: 99$]

Bandai hizo lo mismo presentando un año después WonderSwan Color. Y dos años más tarde lanzó SwanCrystal, con una pantalla que ofrecía mejor resolución y contraste. Sólo en Japón.

2005


PSP
[SONY I PRECIO INICIAL: 249€]

Llegamos a la primera consola portátil de Sony (sin contar PocketStation). Su pantallaza panorámica nos conquistó, aunque desde el principio echamos en falta el segundo stick. Este primer modelo era bastante "pesado".

2005


GP2X
[GAMEPARK I P. INICIAL: 170€]

GamePark Holdings, una escisión de la empresa surcoreana GamePark, continuó con la filosofía "libre" de GP32 con GP2X, una consola más potente que también tuvo una gran comunidad que la apoyó.

2006
DS LITE
[NINTENDO I P. INICIAL: 150€]

Segunda revisión de Nintendo DS que mantiene todo lo bueno del planteamiento original con un diseño mucho más "fino" y acertado y un acabado "esmaltado". Al igual que la primera DS, puede cargar también juegos de GBA.

2007
PSP SLIM
[SONY I PRECIO INICIAL: 170€]

La primera revisión de PSP era un 33% más ligera y un 19% más fina que la original. Junto a ella también llegó el cable que nos permitía disfrutar de su juegos en una tele. Otra diferencia es que se eliminó el puerto de infrarrojos.

2008


PSP 3000
[SONY I PRECIO INICIAL: 199€]

La tercera PSP fue lanzada sólo un año después. Su principal diferencia es su pantalla LCD que ofrecía mejor definición y más contraste con respecto al modelo anterior. También le incluyeron un micrófono, ideal para Skype.

2011


3DS
[NINTENDO I P. INICIAL: 249€]

La última consola portátil de Nintendo hasta la fecha presume de 3D (sin gafas) en la pantalla superior, mientras que la inferior sigue siendo táctil. Sólo incluye un stick, un fallo que huele a rediseño en un futuro no muy lejano...

2011


PSP E-1000
[SONY I PRECIO INICIAL: 99€]

El último diseño de PSP es una consola muy "de trote". Se ha suprimido la conectividad WiFi, ahora suena en "mono" y se ha rediseñado la tapa donde se colocan los UMD. Quizá hayan pensado en el público infantil con este modelo.

2012
PS VITA
[SONY I PRECIO INICIAL: 250€]

Qué os vamos a contar que no sepáis ya a estar alturas de PS Vita: pantallón OLED de 5 pulgadas, dos sticks analógicos, giroscopio y acelerómetro, cámaras frontal y trasera, pantalla y panel trasero táctiles capacitivos... En resumen, estamos ante la consola portátil más potente del mercado y a la que le espera un futuro realmente brillante.



Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**.
C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Aventura breve pero intensa

Tengo pensado comprarme *Uncharted: El Abismo de Oro*, pero me gustaría que me dijeseis cuánto dura la historia.
@ Curro

La historia puede completarse en unas muy respetables 10-12 horas con bastantes vídeos, aunque los trofeos y secretos animan a darle otra vueltecita al terminar. Su gran inconveniente en cuanto a la duración es no disponer de ninguna opción multijugador, al margen del intercambio de tesoros en el mercado negro.

***Uncharted* en PS Vita tiene una duración superior** a la aventura de PS3... Pero no tiene multijugador.

Se vende por separado

Algunos juegos de segunda mano requieren de un pase para jugar online. ¿Sabéis donde se puede obtener?
@ Willy Gonga

Los pases online de estos juegos pueden comprarse en PlayStation Store. El método para descargarlo es el mismo que tiene cualquier otro DLC, y el precio suele rondar los 9,99€. Por eso, antes de comprar de segunda mano, vale la pena mirar si el modo online del juego nos interesa, y si está sujeto a un pase. Las distribuidoras usan este método para obtener beneficios de la venta de segunda mano.

Volviendo al instituto

¿Es verdad que Rockstar está trabajando en la segunda entrega de *Bully*?
@ Alejandro Zaragoza

Este juego de PS2 de 2006 que llegó a Europa como *Canis Canem Edit* podría tener continuación en el futuro. Rockstar ha expresado que es un juego al que les gustaría volver, algo que se consideraría tras terminar *Max Payne 3*.

Televisión en PS3

¿Cómo puedo buscar más canales de televisión en PS3? Sólo tengo tres canales y me gustaría ver otros.
@ Leo Ventura

Los canales que aparecen son accesos a través de Internet a los contenidos que tienen colgados TVE, Antena 3 o TV3 en sus respectivas webs, y es posible que con el tiempo se añadan otros. Si quieres ver más ya, la opción es hacerte con un PlayTV, que te permitirá acceder a los canales TDT que emitan en abierto en tu zona. Además, te permite grabar usando el disco duro de tu PS3.



Play TV es un TDT en HD que permite grabar en el disco duro de PS3.



***Darksiders II* tiene una pinta inmejorable.** Ya nos gustó la primera aventura y esta parece que la va a superar en todo. Llegará entre junio y julio.

Jinete o dios hindú

Dudo entre *Darksiders II* o *Asura's Wrath*, ¿cuál me recomendáis?
@ David Bellido

Asura's Wrath es un juego muy espectacular, pero bastante rarito, uno de esos juegos del que puedes oír pestes o maravillas. Échale un ojo a la review de este número... Por otro lado, *Darksiders II* no tiene previsto su lanzamiento hasta Junio... Puede ser un buen momento para volver a echarle un ojo al primer Darksiders, que es una aventura muy larga y muy completa y que puedes encontrar por entre 10 y 20 euros nueva.

Nuevas composiciones

Tengo *Music* y *Music 2000* de PSone y me gustaría saber si para PS3 podría salir algún juego de este tipo.
@ Daniel Campano

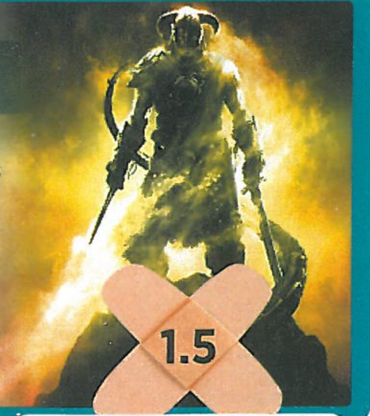
La saga continuó en PS2 y Xbox con algunos títulos más, pero no ha llegado a dar el salto a PS3, ni nadie ha tomado su relevo. En PSP tienes *Beaterator* (Rockstar organizó algunos eventos con él en Home), pero poco más. Los juegos musicales están de capa caída.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Cuándo van a arreglar los bugs de *Skyrim*?

¿Cuándo va a estar disponible el siguiente parche para *Skyrim*? He instalado los dos anteriores y el juego me sigue dando problemas. Se ralentiza bastante, sobre todo en exteriores, lo que hace que algunas veces sea injugable.
@ Jorge Villanueva

Como ya hemos dicho alguna vez, cuanta mayor libertad ofrece un juego en su funcionamiento, mayor es la cantidad de problemas imprevistos que pueden aparecer, por eso en general los mundos abiertos son los que sufren más bugs. Aunque los jugadores lo aceptemos con resignación, el testeo de funcionalidad de un juego se debería terminar antes de lanzarlo, no con sus primeros clientes. Problemas como ralentizaciones que acaban paralizando el juego tras unos minutos, misiones que se bloquean, personajes u objetos que quedan atrapados, etc. han afectado también a las versiones de PC y Xbox 360, pero la impresión general es que PS3 ha llevado la peor parte. Bethesda lanzó la actualización 1.4 de *Skyrim* a principios de Febrero, en su propósito de seguir solucionando los problemas que encuentran los jugadores. Y habrá más, lo que es bueno: por lo menos no nos han abandonado...



***Skyrim* muestra varios bugs** que en algunos casos resultan muy molestos. Bethesda sigue lanzando actualizaciones.



La última actualización de Gran Turismo 5 permite guardar en las carreras de Resistencia. La opción aparece al entrar en Boxes. Una vez que guardes la carrera, la próxima vez que juegues tendrás que terminarla o abandonar.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

Hay algún juego de *Dragon Ball* que abarque todo Dragon Ball Z.

@ Rubén

Dragon Ball: Raging Blast abarca las distintas historias de Dragon Ball Z. Su segunda parte no tenía un modo historia como tal, lo que no agradó mucho.

¿Saldrán en HD los *Persona* de PS2?

@Abel Cambil

La serie *Persona* es bastante minoritaria, y sus juegos muy largos. Eso hace que no sean los mejores candidatos para que se emprenda su remasterización. Por ahora sólo hay un remake con mejores gráficos de *Persona 4* para PS Vita...

¿Hay algún juego para PS3 de la 1ª Guerra Mundial?

@ Marc Martorell

Por ahora, no. Tras el empacho de juegos de la 2ª guerra mundial que tuvimos hace unos años, la primera sigue siendo bastante desconocida, incluso en el cine o la TV.

¿*Grim Fandango* podría llegar a PS3?

@ Joan

No es imposible, pero parece improbable. Lo mismo se decía de *Monkey Island*, y mira...

Pruebas de resistencia

En teoría con la nueva actualización del gran turismo 2.0 se pueden guardar las partidas de resistencia en una opción que aparece al pulsar la pausa, pero no la veo. ¿Dónde está?

@ Pau Castillo

Nos equivocamos, la opción de guardar sólo aparece al hacer una parada para repostar y cambiar neumáticos. Tras guardar, el juego terminará y la próxima vez que inicies *GT5* podrás continuar con la carrera desde ese punto. Es importante tener en cuenta que no podrás participar en ninguna otra carrera hasta que acabes o abandones la que tienes a medias, así que es una partida guardada bastante restrictiva, la verdad.

Comparar plataformas

¿*Rayman Origins* en Vita será igual que en PS3?

@ Álvaro Gluckmann

El juego es esencialmente igual, pero por desgracia no incluye modo el modo cooperativo local que tiene PS3, cuyo equivalente en Vita habría sido sobre WiFi, imaginamos. Para compensar, el juego añade un opción para activar un "fantasma" y competir contra nuestro mejor recorrido de cada nivel como suelen incluir los juegos de carreras, y un zoom táctil para poder disfrutar de los gráficos en todo detalle.

Rol en el horizonte

Si no sale *Final Fantasy Versus XIII* para 2012, ¿qué RPG me recomendáis?

@ Héctor Gómez

Es muy improbable que lo veamos en 2012. *Mass Effect 3* y su rol de acción acaba de salir, en mayo tienes *Dragon's Dogma* y *Tales of Graces* en verano, junto con *Juego de Tronos* (2012), *Ni No Kuni* (primer trimestre de 2013) o *FFXIV* (2013). Son algunos de lo RPG más prometedores para los próximos meses, aunque no nos extrañaría que en las ferias de este año haya alguna aparición estelar más. Y si quieres algo que ya esté a la venta, echa un ojo a la comparativa de este número.

Mass Effect 3 es una explosiva mezcla de rol y acción, pero en PS3 hay muchísimas opciones más...

TU OPINIÓN CUENTA

Los que tengáis Vita, ¿ha cumplido vuestras expectativas?



Vaya, ha sido unanimidad absoluta. Los que tenéis la consola desde el lanzamiento estáis encantados...

¡Fue jugar y alucinar!

Óscar Fuertes Fermín

"Ha cumplido de sobra. Me la compré por su avanzada tecnología y porque con una consola de estas características puedes jugar un montón de horas y de diferente forma, casi cada juego es un mundo nuevo. Tenía un poco de miedo por las cifras de ventas en Japón, pero fue comprarla, jugar y alucinar. Los 279 pavos mejor invertidos en mucho tiempo."

Las ha sobrepasado

Ismael Lana González

"Ha sobrepasado mis expectativas con *Uncharted*. Nada que envidiar a sus hermanos mayores. A la altura de los grandes."



Me pone los pelos de punta

David Sosa Marrero

"La tengo con *Uncharted* y no paro de frotarme los ojos y pensar lo que vendrá mas adelante. Las únicas pegas son que es muy parecida a las primeras PS3,en cuanto al acabado (queda muy pringada por el sudor y marca de dedos) y la batería no es todo la duradera que desearía."

Para mí, fantástica

Pablorux

"Es bastante cara, pero después de tenerla desde hace 1 semana, te das cuenta de que se rentabiliza enseguida: con unos gráficos increíbles, un catálogo de comienzo muy variado y de calidad, ademas de cámara de fotos y video, reproductor de música, navegador web excelente, redes sociales, un montón de demos, juegos de PSP en la PS store, sincronización con PS3, silenciosa, interfaz accesible... El *Little Deviants* es una pasada, risas 100% aseguradas."

No me arrepiento de tenerla

Israel Rubio

"Estoy encantado de habérmela comprado. Esperaba una consola potente para jugar donde quisiera y no me está defraudando. El precio de las tarjetas y juegos son un poco elevados aunque no me arrepiento habérmela pillado YA."

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué juegos de PS2 te gustaría ver descargables en la tienda PS?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión"**. Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



>> PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Saldrán los *Dino Crisis* en PS Store?

@ Javier Vivanco
En Japón y USA ya están disponibles desde hace tiempo, así que puede que haya problemas de licencias o localización.

¿Cuándo la próxima entrega de *Fallout*?

@ Gonzalo Urbistondo
Por ahora no hay noticias. Bethesda ya tiene anunciados *Prey 2* y *Dishonored* para este año, así que no nos extrañaría que de momento esperara.

¿Cuándo saldrá *Borderlands 2*?

@ Cristian Galean
Este año, el 21 de septiembre para ser exactos. Tras el éxito de la primera parte, estaba claro que se enfrentaría de nuevo a los pesos pesados del próximo otoño.

¿Estará *The Last Guardian* doblado al castellano?

@ Willy Gonga
No sabemos si tendrá voces, pero con los precedentes del Team Ico lo más probable es que dejen las voces originales, que suelen ser idiomas inventados.

¿Llegará a Europa el juego *Black Rock Shooter* de PSP?

@ Cristian Galean
El verano pasado la distribuidora NIS America anunció que se había hecho con los derechos para lanzar el juego en Europa y USA, pero todavía no ha anunciado fecha de lanzamiento.

¿Cada vez que se cambia de prestigio se reinician todas las armas de *MW3*?

@ Juan Andrés Luna
Correcto, todas las armas se reinician, pero se añaden desafíos nuevos y se gana acceso a una tienda con mejoras, que se compran con fichas de prestigio.

Comprando por parcelas

Tengo *Marvel vs. Capcom 3*, ¿pueden comprarse los cambios que se aplicaron en la versión *Ultimate* vía PSN? Me gustaría tenerlo completo.

@ Samuel Miravet

Por desgracia, no. De un modo similar a lo ocurrido con *Street Fighter IV* y su versión "Súper" posterior, Capcom estimó que por el gran volumen de contenido que tenía planeado ofrecer, no era práctico hacerlo mediante DLC y era preferible sacarlo todo en un nuevo disco, incluyendo todo el contenido del *MvC3* original. La única oportunidad es hacerte con dos personajes extra, pero los 4.99 euros que cuestan cada uno no hace que sean especialmente atractivos.



■ *Marvel vs Capcom 3* no puede actualizarse a *Ultimate Marvel vs Capcom 3* desde el Store: hay que comprar otra vez el juego.

El virus-T sobre raíles

¿Hay noticias sobre la versión HD para PS3 del *Resident Evil Umbrella Chronicles* y *Darkside Chronicles*?

@ Carlos Felipe

Capcom ha anunciado que las versiones remasterizadas en HD de los juegos hasta ahora exclusivos de Wii verán la luz bajo el título de *Resident Evil Chronicles HD Selection*, con soporte para PS Move y trofeos, pero sin fecha de publicación.

Estratega busca rival

Me gustan los juegos de estrategia tipo *Civilization Revolutions*, pero no encuentro ninguno para PS3, ni siquiera descargable.

@ Fidel

Ciertamente, como *Civilization* no hay más. Hay otros juegos de estrategia, pero en tiempo real: *EndWar, Red Alert 3* o *Swords&Soldiers*...



■ *EndWar* es estrategia, pero en tiempo real y de combate.

Datos y trofeos

Una vez desinstalado un juego, ¿permanecen los trofeos que has conseguido?

@ Leo Ventura

Los trofeos desbloqueados por una cuenta concreta se sincronizan al acceder al apartado de trofeos del interfaz de PS3/PS Vita (si estás conectado online). Aunque desinstales todos los datos de juego y partidas guardadas, los trofeos desbloqueados seguirán en tu cuenta. Lo que sí que perderías es el progreso que llevaras acumulado para desbloquear un trofeo, como matar un número determinado de enemigos, y si vuelves a jugar tendrás que partir de cero.

Códigos de descarga

¿El código que viene con *Uncharted 2* edición juego del año para descargar el contenido de PS Store, es de un único uso?

@ Iker Gómez

La norma es que todos los códigos de PS Store sean de un solo uso. Si juegas en una consola que tenga los datos de la cuenta desde la que lo canjeaste, podrás usar la descarga con los demás usuarios de esa PS3, pero si tratas de canjear el código otra vez, te dará error. Si lo has comprado de segunda mano, probablemente esté ya usado. Y si es nuevo, puede haber caducado (suelen ser válidos unos 12 meses)...

PROBLEMAS TÉCNICOS

Alta definición y suavizado

Estos reyes me compraron una televisión HD, y he visto que hay una opción "Suavizado PS". ¿Para qué sirve?

@ Leo Ventura

La opción Suavizado PS sólo se utiliza con los juegos de PSone, y sirve para que los característicos dientes de sierra en los bordes de los polígonos y los píxeles no sean tan evidentes. Piensa que las imágenes de los juegos de PSone estaban generadas para verse bien en una tele de 640x575 píxeles. Al poner esas imágenes en una tele de, como mínimo, 1280X720 píxeles todo se ve peor, más pixelado. Esa opción se supone que suaviza un poco el problema. Aún así, es cuestión de gustos: a mucha gente el suavizado le parece que emborrona la imagen, aparte de hasta cierto punto "traicionar" la apariencia original del juego.

Rotura de disco

Mi disco de *Modern Warfare 3* se ha partido por el centro. ¿Puede ser debido al lector? Noto que con este juego la consola hace más ruido.

@ David

Si está funcionando correctamente, el lector no tendría por qué provocar daños en el disco, de hecho al margen de hacerlo girar, el disco nunca se toca. Puedes intentar probar con algún otro disco "prescindible" que tengas a mano. Cuando un disco se agrieta, por ejemplo tras una caída, es muy mala idea meterlo en un lector, puesto que al girar es probable que acabe rompiéndose y es posible que también se lleve la lente por delante (y no podrás sacar los trozos del disco además).

■ Un golpe puede dañar el disco y terminar de romperse dentro de la consola.

Sin sonido tras apagón

Estaba jugando con mi PS3 cuando se fue la luz en mi casa. A partir de aquello no se oye ningún sonido en los juegos ni vídeos. ¿Se ha podido dañar?

@ Diego

Lo más probable es que se haya desconfigurado el audio. Entra en la pantalla de configuración y elige la salida de audio que estés empleando (HDMI, óptica...). Si sigue sin oírse, prueba a resetear la configuración de audio/video (con la consola apagada, mantén presionado el botón Power hasta que oigas dos pitidos). Si persiste el problema, conecta tu PS3 a otra tele para descartar que el fallo esté en el televisor. Si no es ese el problema, podemos cambiar la salida de audio: si el sonido salía por HDMI intenta conectar el cable estéreo de audio (o viceversa) o un cable óptico.

DEMOS GRATUITAS, COMPLEMENTOS PARA JUEGOS, VÍDEOS, EXPANSIONES...

Lo mejor de la tienda ESPECIAL PS VITA

LA TIENDA EN PS VITA

Así funciona la tienda en PS Vita

TE LLEVAMOS DE PASEO POR LA VERSIÓN **PORTÁTIL** DE PLAYSTATION STORE...

Desde el mismo día de lanzamiento, PS Vita ha tenido su propia tienda operativa. Para acceder a ella sólo necesitas una conexión Wi-Fi y una cuenta a PlayStation Network o, como ahora se llama, Sony Entertainment Network. En ella encontrarás las opciones habituales (demos, complementos, juegos de PSP...), junto con otras nuevas, como aplicaciones sociales. Todo se controla de forma táctil e incluso puedes revisar todo tu historial de descargas y volver a descargarte en la nueva portátil Minis o juegos de PSP (por ahora no todos son compatibles). La tienda también ofrece distintas pestañas (Destacados, Lo Último, Top Descargas...) y hasta un carrusel con destacados. Es menos visual, pero más ordenada.

JUEGOS COMPLETOS
Lista todos los juegos completos en formato digital. Desliza el dedo por esta zona blanca para cambiar a otros apartados.

COMPLEMENTOS
Nuevos personajes, niveles... aquí encontrarás todos los complementos para ampliar tus juegos, tanto gratuitos (por ahora no hay) como de pago.

OTROS
Demos, juegos de PSP, aplicaciones sociales... En este mismo menú vertical encontrarás muchas más opciones y contenido para descargar (algunos gratis).

ACCEDE A LA TIENDA DE JUEGOS Y PELÍCULAS
Toca la pantalla y podrás cambiar entre la tienda de juegos y vídeo, donde hay pelis en venta, alquiler....

CANJEAR CÓDIGOS
Pulsando en la esquina inferior derecha desplegarás este menú, en el que puedes canjear los códigos promocionales y más...



HISTORIAL DE DESCARGAS
Accede a todas tus compras y vuelve a descargar tus juegos de Vita, PSP y Minis compatibles.

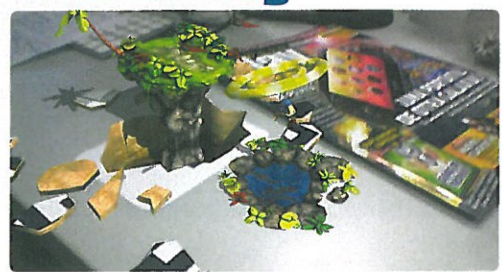
LISTA DE SERVICIOS
Desde aquí puedes revisar los pases online que tienes activos, tu suscripción a PSN Plus, acceso a betas, etc.

ADMINISTRACIÓN DE TRANSACCIONES
Agrega fondos al monedero, revisa tu historial de transacciones, información de cobro y otras muchas opciones.

JUEGOS DE REALIDAD AUMENTADA

GRATIS | HABILIDAD | SONY | CASTELLANO | 1 JUGADOR

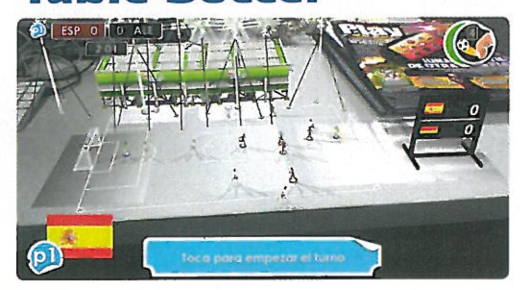
Cliff Diving



De los 3 juegos de RA disponibles, este es el más divertido. En él nos convertimos en un saltador profesional de trampolín, que debe acumular adrenalina (tocando el panel trasero) para poder saltar más lejos y así aterrizar en una piscina (al tiempo que pasa por aros y ejecuta acrobacias pulsando un botón).

GRATIS | DEPORTIVO | SONY | CASTELLANO | 1-2 JUG.

Table Soccer



¿Recuerdas el juego de mesa "Subbuteo", en el que por turnos y de forma "estratégica" jugábamos al fútbol? Pues *Table Soccer* es eso mismo, pero usando las tarjetas RA para crear el campo, las gradas, el marcador... Se puede jugar 1 contra 1, tanto ad hoc como pasando la consola. Divertido, aunque lento.

GRATIS | ARCADE | SONY | CASTELLANO | 1 JUG.

Fireworks



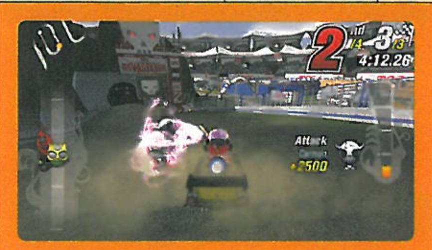
Es quizá el más flojo de los 3 primeros juegos de RA, una especie de *Fantavision* táctil, en el que debemos explotar los fuegos artificiales tocando la pantalla cuando los indicadores se cierren sobre los cohetes. Cada carta RA es una casa que lanza los cohetes, y podemos añadir hasta 3 para complicar la cosa...



	Género	Mb. en disco
A-Men	Estrategia	202
Asphalt Injection	Velocidad	761
Dynasty Warriors Next	Beat'em Up	216
Dungeon Hunter Alliance	Velocidad	1044



FIFA Football	Deportivo	1597
Hustle Kings	Deportivo	394
Lumines Electronic Symphony	Puzzle	749
Modnation Racers Road Trip	Velocidad	1511



Rayman Origins	Plataformas	922
Uncharted El Abismo de Oro	Aventura de acción	494
Unit 13	Acción	835
WipEout 2048	Velocidad	552



	Género	Precio €
A-Men	Estrategia	14,99
Blazblue Continuum Shift Extended	Lucha	39,99
Cliff Diving	Realidad Aumentada	Gratis
Escape Plan	Puzzle	12,99

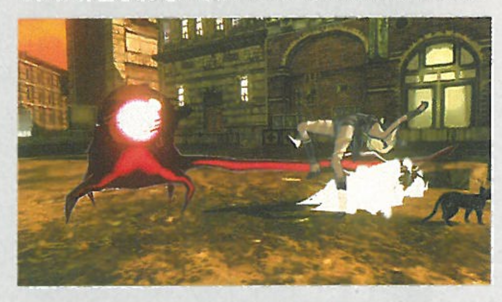


Fireworks	Realidad Aumentada	Gratis
Hustle Kings	Lucha	7,99
MotorStorm RC	Velocidad	5,99
Plantas Vs Zombies	Estrategia	11,25
Super Stardust Delta	Shooter	7,99
Table Football	Realidad Aumentada	Gratis
Tales from Space: Mutant Blobs Attack	Arcade	6,99
Top Darts	Deportivo	7,99

ACTUALIDAD STORE VITA

JUEGO PS VITA

GRAVITY RUSH LLEGARÁ EN JUNIO EN 2 FORMATOS



Parece que Sony por fin se ha dado cuenta del potencial de esta gran aventura y ha rectificado: el prometedor *GR* **llegará finalmente tanto en versión digital como física el próximo 13 de junio**. En él nos espera una aventura en mundo abierto, con estética de anime, en la que **controlaremos la gravedad alrededor de nuestro cuerpo** para luchar contra unas extrañas criaturas. Tiene MUY buena pinta...

FECHAS DE LANZAMIENTO

ÉXITOS DE PS3 QUE, EN BREVE, SEGUIRÁN EN VITA

Si pensabas que tras el lanzamiento de Vita íbamos a estar unos meses sin novedades, estabas equivocado. Apunta: el 30 de mayo llegará ***Resistance Burning Skies*** y el 26 de junio, ***LittleBigPlanet***.

JUEGO DESCARGABLE

MÁS LUCHA EN FORMATO DIGITAL PARA PS VITA



Ya está disponible sólo en formato digital otro genial juego de lucha 2D, la última entrega de la saga ***Blazblue* adaptada a Vita**. En ella te esperan todos los contenidos de la versión de PS3 (**19 luchadores, 23 modos historia**...), a lo que hay que añadir un nuevo personaje, **combates online** a través de PSN o local, combates en equipo y otras novedades.

DECLARACIONES

"PS VITA TENDRÁ UN CICLO DE VIDA DE 8 AÑOS"

Eso es lo que ha dicho **Shuhei Yoshida**, responsable de todo el software desarrollado por Sony para PlayStation. Y no menos interesante es lo que **Guy Longworth** (vicepresidente senior de brand marketing de Sony) ha dicho: **mis hijos están deseando jugar al *Call of Duty* de Vita que saldrá en otoño**...

ACTUALIZACIONES 

SE REDUCEN LOS TIEMPOS DE CARGA

Ya están disponibles nuevas actualizaciones para algunos de los juegos iniciales de Vita. Quizá la más destacable es la de ***Ultimate Marvel vs Capcom 3***, que acorta los **tiempos de carga** (que tanto criticamos el mes pasado) hasta hacerlos **prácticamente inexistentes**. Otros que también se han actualizado son *Uncharted* y *Wipeout 2048*.

JUEGO PS VITA 

MORTAL KOMBAT SE PREPARA PARA PS VITA...



Warner lanzará en primavera la adaptación a Vita de su último *Mortal Kombat* para PS3. Y no contentos con incluir **todo el contenido de la versión de PS3** (que no es poco), sus creadores están preparando **nuevas opciones y contenidos que aprovecharán la portátil**: fatalities con la pantalla táctil, una segunda torre de desafíos con 150 retos para el giroscopio, pantalla táctil... Promete mucho.

DATOS DE VENTAS 

PS VITA YA HA VENDIDO 1.200.000 CONSOLAS

Sony ya ha anunciado los datos de ventas mundiales tras la primera semana de vida de Vita en Europa, y ya ha superado los **1,2 millones de consolas**. En los primeros 7 días en Europa y USA vendió más de **600000 unidades**. Ha sido un buen arranque...

PLAN DE DATOS VODAFONE 

HAZTE CON UNA VITA 3G DESDE 199 EUROS...



Sony ha anunciado las tarifas a las que accederán los compradores de una Vita 3G en las tiendas de Vodafone. **Con una tarifa de datos de 25 € al mes, la consola sale por 199 €**. Si la tarifa es de 15 €, Vita se queda por 249 €. Y si optas por prepago, 319 € con 3 meses de 3G... Y todas con ***WipEout 2048***.



DEMOS RECOMENDADAS

PS VITA | SONY | ACCIÓN

Unit 13

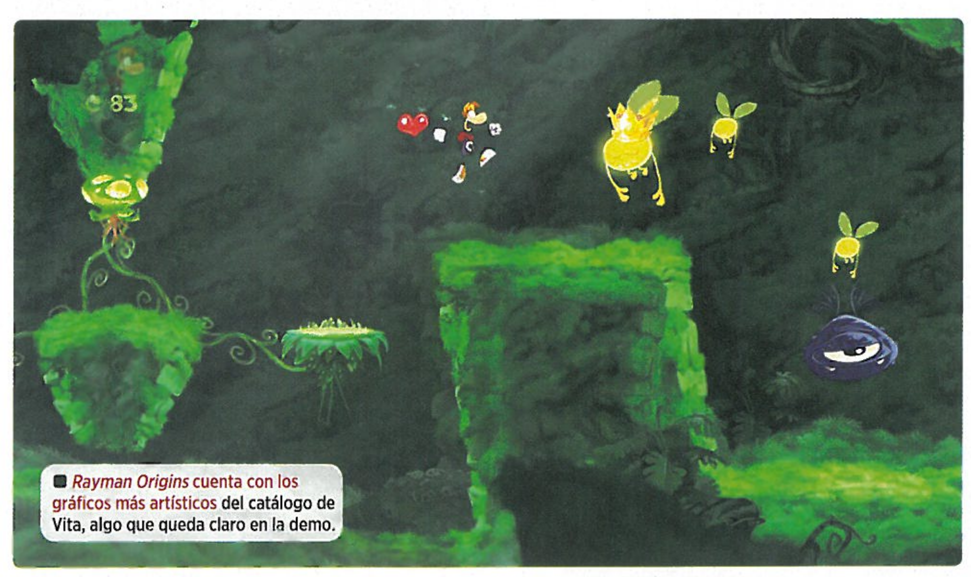
LA MEJOR **ACCIÓN** PORTÁTIL

Con solo un tutorial y una misión disponible (de las 36 que tiene el juego completo), esta demo te convencerá de que estás ante el mejor juego de acción bélica que puedes encontrar en un dispositivo portátil. Y en la demo te espera una pequeña operación en las que tendrás que sabotear un motor, usando un control como el de los juegos de sobremesa (stick derecho para mover la retícula, L para acercar la cámara y R para disparar), sin olvidar los controles táctiles para lanzar granadas, interactuar con el entorno... Por si fuera poco no faltan toques de sigilo, combate cuerpo a cuerpo o un apartado técnico que está entre los mejores de lo que hemos visto en PSVita.

VALORACIÓN. Divertido, rejugable, espectacular... incluso la demo te dejará con un gran sabor de boca. Un gran juego.



La demo de este *Unit 13* nos permite disfrutar con su gran sistema de control (cobertura y acciones táctiles incluidas).



Rayman Origins cuenta con los gráficos más artísticos del catálogo de Vita, algo que queda claro en la demo.

PS VITA | UBISOFT | PLATAFORMAS

Rayman Origins

UN **PLATAFORMAS** DE SIEMPRE

Artístico, bello, tradicional... Cualquier calificativo vale para describir el regreso de Rayman a sus "fueros". Y es que *Origins* vuelve a los comienzos del personaje galo, cuando protagonizaba divertidos plataformas 2D... Sólo que en este caso se apuesta por la belleza plástica (los gráficos casi parecen dibujos animados) y la jugabilidad es la clásica de la serie (desarrollo con scroll lateral, con secretos y coleccionables...). En la demo todas estas virtudes quedan patentes, a lo largo de varios niveles con los que vas a alucinar con lo que puede hacer tu PS Vita. Una joyita.

VALORACIÓN. Con esta demo saborearás el mejor y más impresionante y bello *Rayman* de la última década.

PS VITA | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



Uncharted El Abismo de Oro

Qué decir de uno de los primeros imprescindibles de Vita: si no tienes este juego, bájate la demo para ver lo que te estás perdiendo y para comprobar de lo qué es capaz Nathan en su primera aventura portátil.

VALORACIÓN. Gráficos, jugabilidad, diversión... Como pruebes la demo querrás el juego entero.

PS VITA | BLOOBER TEAM | ESTRATEGIA

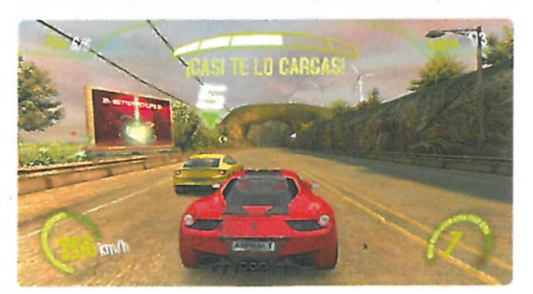


A-Men

Juego de estrategia/habilidad en la línea de *The Lost Vikings*, en el que debemos combinar las habilidades de 3 soldados para superar los niveles. La demo incluye 4 niveles que son entretenidillos...

VALORACIÓN. Una demo entretenida, sobre todo por la mala traducción, con la que te reirás...

PS VITA | UBISOFT | VELOCIDAD



Asphalt: Injection

Un arcade de velocidad en el que pilotaremos bestias como el Ferrari 450 (disponible en la demo) y ponerlas al máximo en un circuito californiano, donde podremos dar rienda suelta al turbo, recoger dinero...

VALORACIÓN. No impresiona, pero para dar una vuelta, la demo no está mal... aunque ocupa lo suyo.

APLICACIONES SOCIALES



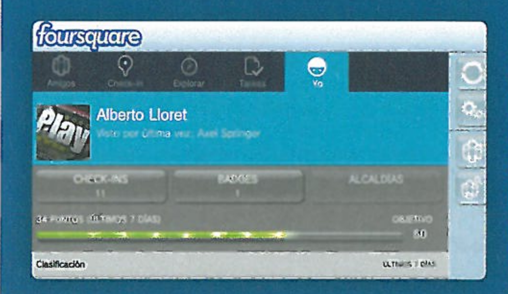
FACEBOOK

La red social más grande del mundo también está disponible en Vita. Y aunque la aplicación en general funciona bien (y usa muchas funciones de Vita, como el giroscopio), lo cierto es que echamos en falta algunas funciones, como un buscador de amigos.



FLICKR

Si te va el mundo de la fotografía, seguro que conoces Flickr, donde puedes subir tus instantáneas, compartirlas, seguir a otros fotógrafos y comentar sus fotos...
El interfaz en Vita es muy suave y fluido, y tiene una actualización que añade el castellano.



LIVETWEET

Es el cliente de Twitter (la red social que más ha crecido en 2011) para Vita y lo cierto es que funciona de fábula (el teclado es más cómodo que en los smartphones). Ya sabes, dispones de 140 caracteres por mensaje para decir al mundo lo que quieras...

foursquare

Alberto Lloret

CHECK-INS BADGES ALCALDÍAS

Clasificación

FOURSQUARE

Visita lugares e indica dónde estás en cada momento para que tus amigos sepan dónde estás o por dónde has pasado y, al mismo tiempo, desbloquees insignias y compitas con tus amigos para ver quién reúne más. Es mitad juego, mitad aplicación.

Disfruta de tus juegos de PSP en PS VITA

En la tienda encontrarás más de 270 títulos de PSP y Minis que también puedes disfrutar en Vita. No es una lista cerrada, ya que se irán añadiendo más títulos en el futuro...
Y tranquilo, que si ya los compraste en versión digital en su día, puedes volver a descargarlos desde el historial de descargas sin pagar ni un euro más.
Y si no es el caso, puedes encontrar verdaderas joyas a precios más que ajustados (entre 3 y 15 €), como los tres *GTA* de PSP, la saga *Patapon* al completo, *Metal Gear Solid Portable Ops, The Third Birthday, Dissidia 012, God of War Chains of Olympus* y *Ghost of Sparta, Monster Hunter Freedom Unite, Tekken 6, Daxter*... y muchos más.





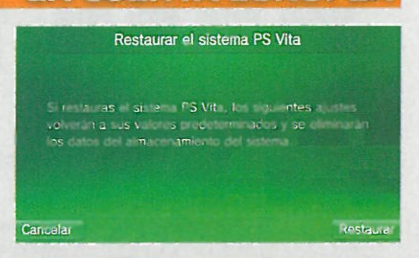
CONSEJOS Y TRUCOS

Mucho más cosas que puedes hacer con Vita

Vita es una máquina muy completa, capaz de hacer muchísimas cosas. Según trastees con ella irás descubriendo nuevas posibilidades, pero por si acaso aquí tienes unos truquitos.

DEMOS "JAPO" EN CUENTA EUROPEA

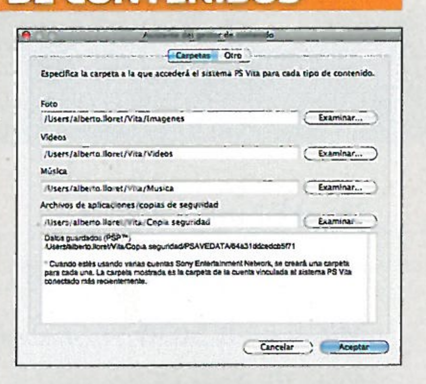
Como sabes, Vita sólo permite iniciar sesión con un usuario (que está ligado a la Memory Card). De este modo, si tienes varias cuentas (una japonesa, otra americana y una europea), sólo podrás usar una... aunque hay una pequeña trampa: con la consola recién restaurada, usa tu cuenta japonesa para acceder a la tienda. Descarga las demos que te interesen desde la propia Vita y, después, en Ajustes, Formatear, Restaurar el sistema PS Vita. Pero ojo, NO formatees la tarjeta cuando pregunte. Al reiniciar el sistema y comenzar a configurar la consola, introduce los datos de tu cuenta europea y deberías tener tus demos japonesas funcionando.

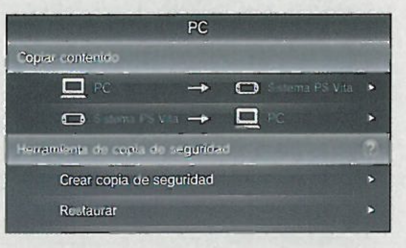




GESTOR DE CONTENIDOS

El gestor de contenidos es una aplicación imprescindible para copiar ciertos archivos de tu Vita o hacer una copia de seguridad en un PC o PS3 y viceversa. Si tienes un ordenador, lo cierto es que el proceso es mucho más rápido para transferir los datos. Para ello tendrás que descargarte la versión del gestor de contenidos correspondiente a tu sistema operativo (http://cma.dl.playstation.net/cma/mac/es/index.html), aunque tiene un pequeño requisito: para usarlo, tienes que tener siempre una conexión a Internet. Si no es tu caso o te vas a llevar tu portátil de vacaciones con todos los juegos dentro, puedes buscar por internet una aplicación que se salta esa restricción y que responde al nombre de "Open CMA". Ojo, tendrás que actualizarla regularmente, según se vaya actualizando el firmware de la consola...





OTRAS CURIOSIDADES

Cuando juegues a un título de PSP en Vita, podrás acceder a un menú oculto presionando la pantalla táctil durante unos segundos. Gracias a este menú podrás definir la función del stick derecho o activar algunas opciones para mejorar su aspecto, como el filtrado bilineal o activar el sistema de color clásico. Un gustazo, vamos.



Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

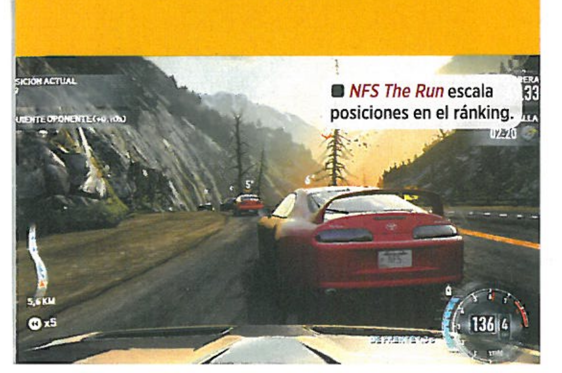
DEL 1 AL 29 DE FEBRERO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS + VENDIDOS PS3



FF XIII-2 repite en el primer puesto.

1. Final Fantasy XIII-2 ↑
2. Call of Duty: Modern Warfare 3 ↓
3. Metal Gear Solid (HD Collection) ↑
4. Gran Turismo 5 (Platinum) ↑
5. PES 2012 ↓
6. Uncharted 3: La Traición de Drake ↑
7. FIFA 12 ↓
8. Battlefield 3 ↓
9. Fallout New Vegas ↓
10. Need For Speed The Run ↑



NFS The Run escala posiciones en el ránking.



PS3

ACCIÓN

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON
» NAMCO BANDAI » 39,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego de aviones diferente, con un mejorado sistema de combate y una cinematográfica puesta en escena. **89**

ALICE MADNESS RETURNS — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una variada aventura con una tétrica ambientación que gustará a todos los fans de los "plataformas de acción". **86**

ASURA'S WRATH — ¡Nuevo!
» CAPCOM » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Curiosa propuesta, mitad secuencias interactivas, mitad juego, que amarás u odiarás: no te dejará indiferente. **83**

BINARY DOMAIN — ¡Nuevo!
» SEGA » 59,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una buena historia y un desarrollo que termina por atrapar gracias a la variedad de situaciones y feroces tiroteos. **84**

DEAD ISLAND
» KOCH MEDIA » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción contra zombis en vista subjetiva y con toques roleros pero con un apartado gráfico mejorable. **83**

DEAD RISING 2: OFF THE RECORD
» KOCH MEDIA » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un hilarante juego de acción en el que nos enfrentaremos contra miles de zombis. Eso sí, muy similar a *Dead Rising 2*. **85**

ESDLA LA GUERRA DEL NORTE
» WARNER » 61,50 € » 1-3JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de acción con toques de rol ambientado en el universo de ESDLA. Los combates son simples, pero divierte. **82**

IL-2 STURMOVIK BIRDS OF PREY — ¡Precio especial!
» DIGITAL BROS » 29,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

Batallas aéreas llenas de posibilidades que convencen tanto al fan de la simulación como al que busque algo más sencillo. **87**

LEGO HARRY POTTER AÑOS 5-7
» WARNER » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura, entretenida, fiel a las películas y con el particular humor LEGO. Risas seguras, sobretodo en compañía. **89**

NINJA GAIDEN 3 — ¡Nuevo!
» TECMO KOEI » 59,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Su repetitivo desarrollo no está a la altura de la saga. Eso sí, es espectacular y sus opciones Online son interesantes. **84**

RATCHET & CLANK TODOS PARA UNO
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un mezcla de plataformas y acción muy parecida a la de otras entregas, pero jugando 4 a la vez es muy divertido. **85**



RESIDENT EVIL OPERATION RACCOON CITY — ¡Nuevo!
» CAPCOM » 59,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Aprovecha bien la "etiqueta *Resident Evil*" para ser uno de los mejores juegos de acción en tercera persona para PS3. **90**

SOCOM SPECIAL FORCES
» SONY » 39,95 € » 1-32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran y completo juego de acción, que "sacrifica" la parte táctica más pura para llegar a un público más amplio. **91**

WARHAMMER 40K SPACE MARINE — ¡Precio especial!
» THQ » 19,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Lucha "yo contra todos" y tiros se dan la mano en un desarrollo muy gore, aunque monótono. Y tiene online... **82**

ROL

DARK SOULS
» NAMCO BANDAI » 49,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Fascinante a la par que difícil, *Dark Souls* ofrece una experiencia de juego similar a la que vivimos con *Demon's Souls*. **90**

DRAGON AGE II — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un juego de rol de acción emocionante, largo, divertido y repleto de posibilidades. Si te gusta el género, a por él. **92**

DUNGEON SIEGE III
» SQUARE-ENIX » 59,90 € » 1-4JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de rol de acción que, sin ser original, atrapará a los fans del género. Y más si juegas en compañía. **88**

FALLOUT NEW VEGAS — ¡Precio especial!
» BETHESDA » 19,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un grandioso juego de rol que, siguiendo la estela de *Fallout 3*, nos deja cerca de 100 horas de diversión y espectáculo. **94**

FINAL FANTASY XIII — ¡Precio especial!
» SQUARE ENIX » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un sobresaliente juego de rol, que apuesta por la fuerza de la historia y unos combates profundos y muy divertidos. **94**

FINAL FANTASY XIII-2
» SQUARE-ENIX » 61,50 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Corrige los defectos de *FFXIII*, es más variado, largo y divertido, aunque reutiliza muchos de sus elementos. **95**

KINGDOMS OF AMALUR RECKONING
» EA GAMES » 69,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un RPG de acción largo y profundo, pero no tanto como Skyrim. Su estética no gustará a todos y no sale doblado. **89**

MASS EFFECT 3 — ¡Nuevo!
» EA GAMES » 59,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Genial híbrido entre rol y acción que refina la fórmula del anterior y pone broche de oro a una historia apasionante. **94**

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
» BETHESDA » 69,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor juego de rol de PS3 por su abierto desarrollo, su apartado técnico, su duración y sus inmensas posibilidades. **98**



3 razones para tener...

Mass Effect 3

Play ¡EL JUEGO DEL MES!



1. LA HISTORIA. Culmina magistralmente la emocionante trama que se inició con la primera parte. Sentirás que realmente has influido en el destino de la galaxia.

2. TIROS Y ROL. Si eres de los que no aguantan lo de los turnos o se pierden en los menús, su mecánica te encantará: es como un juego de acción en tercera persona al uso.

3. ENTRA POR LOS OJOS. Y para culminar, técnicamente es de esos juegos que entran por los ojos, tanto por su espectacularidad como por la variedad de escenarios.

AVENTURAS



ASSASSIN'S CREED REVELATIONS

» UBISOFT » 69,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una gran aventura de acción en la línea de la saga. Aunque incluye leves mejoras, es muy similar a los anteriores *AC*. **NOTA 91**



BATMAN ARKHAM CITY

» WARNER » 61,50 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una impresionante aventura fiel al personaje, enorme en lo jugable y técnico. De lo mejor del catálogo de PS3. **NOTA 96**



CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW ¡Precio especial!

» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura soberbia y variada que además de larga y rejugable resulta muy divertida. Muy cerca de *GoWIII*. **NOTA 94**



DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

» EIDOS » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Parece un shooter, pero es una apasionante aventura, con gran libertad de acción y lograda ambientación cyberpunk. **NOTA 94**



GOD OF WAR III ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una de las mejores aventuras de PS3, con una calidad técnica incuestionable y un arrollador desarrollo (muy gore). **NOTA 96**



GOD OF WAR COLLECTION VOL.2

» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Dos aventuras que fueron geniales en PSP y lo siguen siendo en PS3 con las mejoras de esta adaptación HD. **NOTA 90**



GTA IV COMPLETE EDITION ¡Precio especial!

» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva de *GTA IV* incluye sus dos grandiosas expansiones. Una aventura de acción que tienes que tener. **NOTA 96**



HEAVY RAIN MOVE EDITION ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura adulta y de gran guión. Casi una peli interactiva en la que resolvemos las situaciones con el mando Move. **NOTA 90**



ICO & SHADOW OF THE COLOSSUS HD

» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

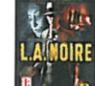
Dos juegos únicos mejorados con gráficos HD, sonido 7.1... Tanto si los conoces como si no, debes probarlos. **NOTA 94**



INFAMOUS 2

» SONY » 39,95 € » 1JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una electrizante aventura de acción tipo "sandbox" en la que podremos ser buenos o malos. Mejor que el primero. **NOTA 93**



L.A. NOIRE LA EDICIÓN COMPLETA

» ROCKSTAR » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura perfectamente ambientada y en la que prima la investigación, en su edición más completa con sus DLC. **NOTA 96**

MAFIA II ¡Precio especial!

» 2K GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura de acción con una cuidada ambientación y un enfoque más serio y lineal que otros "sandbox". **NOTA 91**



RED DEAD REDEMPTION GOTY

» ROCKSTAR » 39,90 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva (incluye todos los DLC) de una de las mejores aventuras de acción de PS3. Imprescindible. **NOTA 98**



RESIDENT EVIL 5 GOLD EDITION ¡Precio especial!

» CAPCOM » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El juego completo, con todos los extras, y un gran aliciente pare rejugarlo como es usar el mando PlayStation Move. **NOTA 95**



SAINTS ROW THE THIRD

» THQ » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un sandbox que ataca al género por su lado más salvaje y original. Divertido, enorme y muy personalizable. **NOTA 92**



UNCHARTED 3 LA TRAICIÓN DE DRAKE

» SONY » 69,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La mejor aventura para disfrutar en PS3, por diversión, calidad técnica, opciones de juego y, sobre todo, emoción. **NOTA 99**



LUCHA



MORTAL KOMBAT

» WARNER » 61,50 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completo juego de lucha, bien adaptado a los nuevos tiempos, sin renunciar a la esencia de la saga. ¡Brutal! **NOTA 94**





SOUL CALIBUR V

» NAMCO BANDAI » 65,95 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un completo y más que notable juego de lucha, pero que no es tan rompedor como sus mejores rivales del género. **NOTA 90**



STREET FIGHTER X TEKKEN ¡Nuevo!

» CAPCOM » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

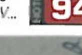
Un juego de lucha 2D con todo el encanto de ambos universos, lleno de posibilidades, asequible y muy pulido. **NOTA 94**



SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE ED.

» CAPCOM » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La mejor edición del juego de lucha que revitalizó el género. Muy recomendable si no tienes *Super Street Fighter IV*... **NOTA 94**



THE KING OF FIGHTERS XIII

» SNK PLAYMORE » 50,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

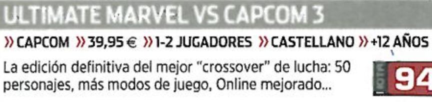
Completo en modos y número de luchadores y divertido a la hora de jugar. Una apuesta segura en la lucha 2D. **NOTA 86**



UFC UNDISPUTED 3

» THQ » 64,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Recrea bien toda la crudeza de los combates de la UFC. Pero si no te gustan estas peleas, pierde atractivo... **NOTA 88**



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3

» CAPCOM » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La edición definitiva del mejor "crossover" de lucha: 50 personajes, más modos de juego, Online mejorado... **NOTA 94**

WWE' 12

» THQ » 64,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un entretenido y duradero juego de wrestling con algunas novedades que gustarán a los fanáticos de la WWE. **NOTA 88**



LO MEJOR DE PS3

ESTAMOS JUGANDO A...

1 Street Fighter X Tekken (N)
CAPCOM | LUCHA



Es una delicia disfrutar de los fluidos y trepidantes combates de este arcade único... Aunque tenemos el "corazón partío" con todo lo bueno que ha salido a la venta este último mes...



2 Mass Effect 3 (N)
ELECTRONIC ARTS | ROL

3 RE Operation Raccoon City (N)
CAPCOM | ACCIÓN

4 Ninja Gaiden 3 (N)
TECMO KOEI | ACCIÓN



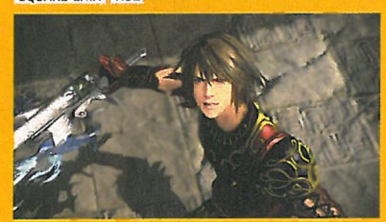
5 Syndicate (N)
ELECTRONIC ARTS | SHOOTER





VUESTROS FAVORITOS

1 Final Fantasy XIII-2 (N)
SQUARE-ENIX | ROL



La continuación de *FFXIII* os ha encantado, aunque los juegazos de las pasadas Navidades siguen aferrándose con fuerza a vuestras listas. Sí, vale, son difíciles de superar.

2 The Elder Scrolls V: Skyrim (↓)
BETHESDA | ROL

3 CoD Modern Warfare 3 (↑)
ACTIVISION | SHOOT' EM UP



4 Uncharted 3 (↓)
SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



5 FIFA 12 (↑)
EA SPORTS | DEPORTIVO



■ *FIFA 12* sigue entre vuestros favoritos, en compañía de Drake y de la guerra moderna.

Los 4 mejores juegos de...





1 Mass Effect 3

La mejor fusión entre rol y acción es también una apasionante aventura que pone el broche final a la historia del comandante Shepard, en la que debe defender la tierra del ataque final de los segadores.

2 Star Ocean: The Last Hope

Es la propuesta más "japonesa" y, a la vez, original: tras la III Guerra Mundial, los supervivientes se lanzaron al espacio para buscar planetas habitables repletos de peligros, a los que nos enfrentamos en tiempo real.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**

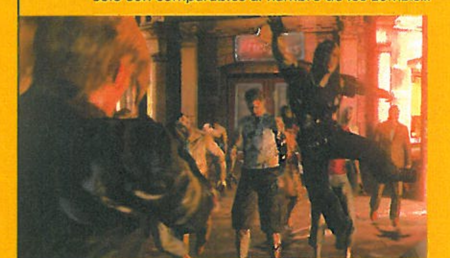
LOS + ESPERADOS



1 Resident Evil 6

» PS3 » CAPCOM » AV. DE ACCIÓN » 20 NOVIEMBRE

Se van desvelando nuevos datos y cada vez pinta mejor. Las ganas que tenemos de pillarlo sólo son comparables al hambre de los zombis...



2 GTA V

» PS3 » ROCKSTAR » AV. DE ACCIÓN » SIN CONF.

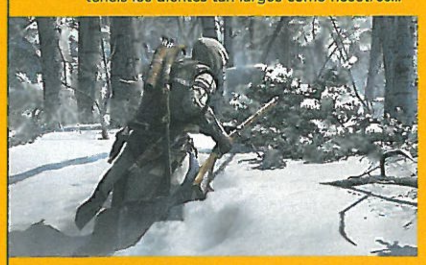
Rockstar sigue sin soltar prenda... Pero nos da igual. Sólo imaginarnos cómo puede ser ya nos hace babear. Ojalá sepamos más pronto...



3 Assassin's Creed III

» PS3 » UBISOFT » AVENTURA » 30 OCTUBRE

Si ya habéis visto el vídeo y las primeras pantallas y habéis leído nuestro noticia, seguro que tenéis los dientes tan largos como nosotros...



VELOCIDAD



DIRT 3
» CODEMASTERS » 39,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de velocidad magnífico gracias a su realista y divertida simulación y sus completos modos de juego. **93**

DRIVER SAN FRANCISCO
» UBISOFT » 69,90 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

La saga *Driver* vuelve al buen camino ofreciendo incontables horas de juego, desafíos y un gran online. **90**

F-1 2011
» CODEMASTERS » 65,90 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si te gusta la F1 este es tu juego. Un simulador muy realista y emocionante que mejora la experiencia del año pasado. **93**

GRAN TURISMO 5 — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-16JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un excepcional y completísimo simulador que es de lo mejorcito que hay en PS3, incluso con sus fallos técnicos. **96**

MODNATION RACERS — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido arcade de carreras que te da la posibilidad de crear y compartir TODO, al estilo *LittleBigPlanet*. **90**

MOTO GP 10/11
» CAPCOM » 61,99 € » 1-20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los fans de las motos disfrutarán con la licencia oficial y sus muchas opciones. Lástima que técnicamente no esté pulido. **85**

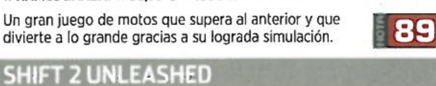
MOTORSTORM APOCALYPSE — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un arcade que apuesta por la velocidad y el caos. Un título redondo, sorprendente y repleto de posibilidades. **94**

NEED FOR SPEED THE RUN
» EA GAMES » 69,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de carreras que nos invita a recorrer los USA de costa a costa. Entretenido, pero poco profundo y corto. **85**





SBK 11
» NAMCO BANDAI » 60,95 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran juego de motos que supera al anterior y que divierte a lo grande gracias a su lograda simulación. **89**

SHIFT 2 UNLEASHED
» EA GAMES » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Visualmente atractivo y muy completo y duradero, es un simulador muy a tener en cuenta si terminaste *GT5*. **90**



SPLIT/SECOND VELOCITY — ¡Precio especial!
» DISNEY INT. » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una descarga de adrenalina en forma de arcade de velocidad que sorprende y divierte desde la primera carrera. **90**



WRC 2
» NAMCO BANDAI » 60,99 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un gran simulador de rally que supera al anterior con opciones mejoradas y un gran control. Pero los gráficos... **87**

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD 3
» EA GAMES » 69,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un completo shooter bélico que te enganchará si te gusta jugar Online en equipo, aunque su Campaña flojea. **90**

BIOSHOCK 2 — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 19,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Si te gustó el primero este te encantará: conserva el mismo espíritu y ambientación y con modo online. **94**



BORDERLANDS GOTY — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

La edición definitiva de este excelente shooter con toques de rol incluye sus 4 DLC y un "porrón" de horas de juego. **92**

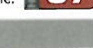
CALL OF DUTY MODERN WARFARE 3
» ACTIVISION » 69,95 € » 1-18 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

El mejor shooter de PS3, muy completo en modos y opciones y técnicamente soberbio. No te lo pierdas. **98**



CRYSIS 2
» EA GAMES » 69,95 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shoot'em up técnicamente impresionante y con un desarrollo lleno de posibilidades y plagado de sorpresas. **92**



DUKE NUKEM FOREVER
» 2K GAMES » 60,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

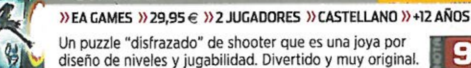
Un shooter directo y variado, que consigue divertir con su descaro, aunque técnicamente es bastante mejorable. **87**

F.3.A.R.
» WARNER » 61,50 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una terrorífica ambientación y mucha acción para un correcto shooter con buenas ideas y atractivo multijugador. **86**

GOLDENEYE 007 RELOADED
» ACTIVISION » 70,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

No puede compararse a los grandes del género, pero su mezcla de acción y sigilo resulta original. Y es completo. **81**



KILLZONE 3 — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Por calidad técnica, opciones, duración y diversión, es de los mejores shooters de PS3. Y con Move funciona de lujo. **95**

PORTAL 2 — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puzzle "disfrazado" de shooter que es una joya por diseño de niveles y jugabilidad. Divertido y muy original. **91**

RAGE
» BETHESDA » 69,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un variado shooter subjetivo ambientado en un mundo abierto y postapocalíptico, bien hecho y divertido. **92**





THE DARKNESS II
» 2K GAMES » 60,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter diferente, con una ambientación única y tiroteos con muchas posibilidades. No podrás dejarlo. **90**

Rol de ambientación espacial



Phantasy Star Universe

La legendaria saga de juegos de rol de Sega cambió de tercio tras la primera incursión en Dreamcast, momento en el que decidió apostar para siempre por el rol de acción con cooperativo para 4 en un hostil universo.



Rogue Galaxy

Level 5, los creadores de *Dragon Quest el Periplo del Rey*, siguieron apostando por el rol de calidad y con gráficos Cel Shaded en una ambientación espacial, que nos puso al frente de un grupo de piratas que viajaba por la galaxia.

MUSICALES



GREASE DANCE
» 505 GAMES » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de baile que disfrutarán los mitómanos de "Grease" bailando y cantando sus temas principales

NOTA 80



GUITAR HERO WARRIORS OF ROCK
» ACTIVISION » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Es el peor *Guitar Hero* de toda la saga. No aporta novedades de peso y la selección musical es muy floja y blandita.

NOTA 70



ROCK BAND 3
¡Precio especial!

» EA GAMES » 29,95 € » 1-7 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Con sus 83 temas "de serie" y sus nuevos instrumentos es uno de los juegos musicales más completos y duraderos.

NOTA 91

SINGSTAR GRANDES ÉXITOS
» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si quieres cantar en castellano y no tienes ningún *Singstar*, píllalo. Los veteranos echarán en falta temas nuevos.

NOTA 85

DEPORTIVOS



FIFA 12
» EA SPORTS » 69,95 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Por su cantidad de opciones, realista sistema de juego y apartado técnico, *FIFA 12* es el mejor simulador del año.

NOTA 94



FIFA STREET
¡Nuevo!

» ELECTRONIC ARTS » 69,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3

Un arcade de fútbol con más "chicha" de la esperada, pero sin renunciar a la diversión directa. Poco espectacular.

NOTA 80



FIGHT NIGHT CHAMPION
» EA SPORTS » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS

Es el mejor simulador de boxeo de PS3. Si te va este deporte es lo mejor que vas a encontrar. Así de simple.

NOTA 90



GRAND SLAM TENNIS 2
» EA SPORTS » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Elige entre un control simulador o uno más arcade para disfrutar de un juego de tenis divertido y de calidad.

NOTA 89



NBA 2K12
» 2K SPORTS » 60,95 € » 1-10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Gran sistema de juego, ambientación insuperable, muchos modos de juego, jugadores legendarios... El mejor basket.

NOTA 93



PRO EVOLUTION SOCCER 2012
» KONAMI » 49,95 € » 1-7 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de fútbol que gustará a los fans de PES aunque tiene sus fallos. Eso sí, su precio es muy atractivo.

NOTA 87



SPORTS CHAMPIONS
» SONY » 39,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El "Wii Sports" de PS3 es el mejor juego para probar Move. 6 divertidos deportes para disfrutar solo o en compañía.

NOTA 89

SSX
¡Nuevo!

» ELECTRONIC ARTS » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una apuesta por la vertiente arcade del snowboard que resulta divertida y completa. Un deportivo diferente.

NOTA 85



TOP SPIN 4
¡Precio especial!

» 2K SPORTS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de tenis completo, muy realista a la hora de jugar y compatible con Move. Cuesta cogerle el truco.

NOTA 91



VIRTUA TENNIS 4
» SEGA » 64,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un asequible arcade de tenis capaz de divertir a todo tipo de público. Y con Move como raqueta, mucho mejor.

NOTA 88

VARIOS



APE ESCAPE
¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sencillo juego para Move que no termina de explotar ni el mando ni el carisma de estos locos monos.

NOTA 69



BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL + PULSADORES
» SONY » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor *Buzz!* de PS3, con 5.000 renovadas preguntas, opciones de personalización y un Online muy mejorado.

NOTA 90



CATHERINE
» ATLUS » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una original aventura para adultos que obliga a responder preguntas incómodas y a resolver desquiciantes puzzles.

NOTA 86



HUNTER'S TROPHY
» NOSTROMO » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Tiene su gracia disparar con el rifle que incluye para el mando Move, especialmente para cazadores. Es simple.

NOTA 75



LITTLEBIGPLANET 2
¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un soberbio plataformas con miles de opciones para crear niveles y juegos y descargarnos los de otros jugadores.

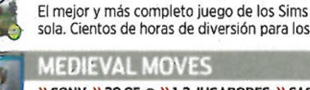
NOTA 95



LOS SIMS 3 ¡VAYA FAUNA!
» EA GAMES » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor y más completo juego de los Sims en una consola. Cientos de horas de diversión para los fans.

NOTA 89



MEDIEVAL MOVES
» SONY » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego repleto de acción que aprovecha las posibilidades de Move para ofrecer divertidos combates.

NOTA 84



SONIC GENERATIONS
» SEGA » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un veloz y colorido juego de plataformas hecho por y para fans de Sonic. Si es tu caso, lo vas a disfrutar de verdad.

NOTA 86



THE HOUSE OF THE DEAD OVERKILL
» SEGA » 49,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un arcade "sobre raíles" que no inventa nada ni es muy vistoso, pero es entretenido sobre todo en compañía.

NOTA 79



ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Tales of the Heroes: Twin Brave** (N) — PSP | NAMCO BANDAI | ROL DE ACCIÓN

Si os decimos que los japoneses son muy raritos no vamos a sorprender a nadie, ¿verdad? Para salir de dudas, echad un vistazo a sus juegos más vendidos esta semana.



2. **Naruto Shippuden: UNS Generations** (N) — PS3 | NAMCO BANDAI | LUCHA
3. **I Don't Have Many Friends Portable2** (N) — PSP | NAMCO BANDAI | SIMULADOR SOCIAL
4. **Asura's Wrath** (N) — PS3 | CAPCOM | ACCIÓN
5. **Nendoroid Generation** (N) — PSP | NAMCO BANDAI | ACCIÓN

EE.UU.

1. **Uncharted: Golden Abyss** (N) — PS VITA | SONY | AVENTURA

La fantástica aventura de Nathan Drake en Vita ha sido lo más vendido en USA. A nosotros no nos extraña lo más mínimo: no parece un juego de portátil...



2. **Twisted Metal** (N) — PS3 | SONY | ACCIÓN/CONDUCCIÓN
3. **COD: Modern Warfare 3** (↓) — PS3 | ACTIVISION | SHOOTER
4. **Asura's Wrath** (N) — PS3 | CAPCOM | ACCIÓN
5. **UFC Undisputed 3** (N) — PS3 | THQ | LUCHA

EUROPA

1. **Uncharted: Golden Abyss** (N) — PS VITA | SONY | AVENTURA

Y en Europa arrasa Vita, empezando con Uncharted (que también se mantiene en PS3) y continuando, cómo no, con el fútbol. Sigue habiendo hueco para la guerra...



2. **FIFA Football** (N) — PS VITA | EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **Rayman Origins** (N) — PS VITA | UBISOFT | PLATAFORMAS
4. **Uncharted: la traición de Drake** (↑) — PS3 | SONY | AVENTURA
5. **COD: Modern Warfare 3** (↓) — PS3 | ACTIVISION | SHOOTER



DEL 1 AL 29 DE FEBRERO. DATOS CEDIDOS POR GAME



■ *Invizimals* sigue dando guerra en PSP.

1. **Invizimals** Las Tribus Perdidas ↑
2. **Pro Evolution Soccer 2012** ↓
3. **Gran Turismo** (Essentials) ↓
4. **Sonic Rivals 2** (Essentials) ↓
5. **GOW: Ghost of Sparta** (Essentials) ↓
6. **Crash:** ¡Guerra al Coco-Maniaco! (Essentials) ↑
7. **Tekken:** Dark Resurrection (Essentials) ↓
8. **Sonic Rivals** (Essentials) ↓
9. **Little Big Planet** (Essentials) ↓
10. **MotorStorm** Arctic Edge (Essentials) ↓



■ *Gran Turismo* vuelve a pegar fuerte en PSP.

STORE

ACCIÓN

BATTLEFIELD 1943
» ELECTRONIC ARTS » 12,99 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter ambientado en la guerra del Pacífico y pensado por y para el multijugador, con 3 mapas. **83**

BIONIC COMMANDO REARMED 2
» CAPCOM » 14,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un arcade como los de antes, mitad plataformas, mitad acción repleto de secretos, jefes finales... Y con cooperativo. **86**

CRYSIS
» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un shooter revolucionario en su momento que conserva muchas de sus virtudes pese a su "edad" y a los recortes. **87**

DEAD NATION
» SONY » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un divertido juego de acción en el que desde una vista aérea debemos masacrar zombis. Y con cooperativo. **82**

FINAL FIGHT DOUBLE IMPACT
» CAPCOM » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Dos clásicos beat'em de los 90. El inolvidable *Final Fight*, de peleas callejeras, y *Magic Sword*, de magia y brujería. **87**

GATLING GEARS
» EA GAMES » 9,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS

Un "mata-mata" directo y asequible, con un gran apartado visual y un desarrollo que pica y es duradero. **85**



HARD CORPS: UPRISING
» KONAMI » 12,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

8 frenéticas fases de acción y plataformas que gustarán sobre todo a los fans de los *Contra*. Es bastante difícil. **83**



MOON DIVER
» SQUARE ENIX » 12,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas 2D a la antigua usanza pero con multijugador y toques roleros. Eso sí, es muy difícil. **81**



ODDWORLD STRANGER'S WRATH ¡Nuevo!
» JUST ADD WATER » 13,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una pequeña joya descargable que te atrapará con su original propuesta y simpática puesta en escena. **90**



PIXELJUNK SHOOTER 2
» Q-GAMES » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un mata-mata que sin sorprender tanto como el original, es más largo y completo y visualmente más variado. **86**

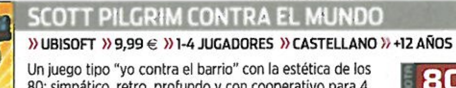


PIXELJUNK SIDESCROLLER
» SONY » 7,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un divertido "mata mata" de scroll lateral con 13 fases en las que debes demostrar tus reflejos. Y con cooperativo. **85**

RED FACTION BATTLEGROUNDS
» THQ » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un buen arcade de conducción y disparos con un gran multijugador. La lejana cámara le resta espectacularidad. **82**



SCOTT PILGRIM CONTRA EL MUNDO
» UBISOFT » 9,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego tipo "yo contra el barrio" con la estética de los 80: simpático, retro, profundo y con cooperativo para 4. **80**

SHANK
» ELECTRONIC ARTS » 14,99 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS

Un juego de acción 2D muy divertido y de atractiva estética tipo cómic. Es corto, pero el multijugador compensa. **84**

SHANK 2 ¡Nuevo!
» EA » 9,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un buen juego de acción, al que sólo le falta una campaña más larga y con cooperativo para ser un grande. **84**

SUPER STARDUST HD
» SONY » 7,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Compatible con teles 3-D, es un matamarcianos clásico, naves, power ups, jefes finales, pero con gráficos actuales. **84**

WARHAMMER 40000: KILL TEAM
» THQ » 7,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +6 AÑOS

Un juego de acción en vista isométrica basado en el universo Warhammer 40K, con cuatro héroes a elegir. **76**

WOLF OF THE BATTLEFIELD: COMMANDO 3
» CAPCOM » 7,95 € » 1-3 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de acción de vista aérea en el que debemos acabar con un ejército enemigo. Con cooperativo para 3. **83**

ZACK ZERO
» CROCODRILE » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego que encantará a los que busquen plataformas, acción, puzzles y diversión directa. Y a un buen precio. **88**

PLATAFORMAS



OUTLAND
» HOUSEMARQUE » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas muy especiales en un mágico desarrollo en 2D con una estética realmente preciosista. **90**



SACKBOY'S PREHISTORIC MOVE
» SONY » 5,95 € » 1-5 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Como en *LBP*, hasta 4 jugadores deben superar niveles de plataformas, mientras otro les ayuda usando Move. Corto. **75**



SONIC 4 EPISODE 1
» SEGA » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Sonic vuelve en su mejor versión: un plataformas rápido, colorido y entretenido que nos remite a los de Megadrive. **85**



SONIC CD
» SEGA » 4,99 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Todo un clásico de MegaCD que resiste muy bien el paso del tiempo y con mejoras que refuerzan su jugabilidad. **84**

¿Y tú cómo puntuarías a...

Hecho con prisas



Marcos Insa

En este *Final Fantasy* he visto cosas que me han gustado, como el hecho de que el sistema de combates sea el mismo, y la manera en que mejoramos a nuestros personajes. Ya no es tan lineal, y se ve menos pasillero... Pero echo de menos más espacios abiertos y de mayor envergadura. Se nota que está hecho con prisas para ganar tiempo para que salga *Versus*. Ni la historia ni los personajes me terminan de gustar.

90 Es un buen juego, con lo mejor del anterior Final Fantasy y con algunas cosas nuevas realmente interesantes.

Mejor que el anterior



Sou-chan Sedna Sparda

A mí me gustó mucho el *Final Fantasy XIII*, y la verdad es que el *XIII-2* me parece muy superior, han oído a los fans y han sabido corregir los fallos o puntos flojos que tenía el antecesor, con más libertad, misiones y minijuegos, ciudades que explorar, y sobre ya no es tan lineal como lo era el anterior. Es un juego muy bello en todos los sentidos, y tiene un comienzo de lo más impresionante y épico.



97 Un juego muy bello estéticamente y mucho más abierto que su antecesor. Se nota que han escuchado a los fans.

LO MEJOR DEL STORE

AVENTURA



BEYOND GOOD & EVIL HD
»UBISOFT »9,99 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+7 AÑOS

Una aventura de acción que sigue divirtiendo 8 años después. El desarrollo es muy variado y sale a buen precio. **87**

COSTUME QUEST
»THQ »9,99 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+3 AÑOS

Una simpática y rolera aventura, con mucho humor y estética cartoon. Divertida si no te cansan los combates por turnos. **83**



INFAMOUS FESTIVAL OF BLOOD
»SONY »9,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+16 AÑOS

Una aventura que puede jugarse sin tener otros *InFamous*. Trama vampírica corta, pero muy bien hecha técnicamente. **81**



LARA CROFT Y EL GUARDIÁN DE LA LUZ
»SQUARE-ENIX »12,99 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Una divertida aventura con vista isométrica en la que hay que saltar, explorar, luchar, resolver puzzles... La mejor Lara. **92**

LIMBO
»PLAYDEAD »12,99 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un plataformas de brillante diseño, emocionante y con una original estética en blanco y negro. Lástima que sea corto. **89**



MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE
»LUCASARTS »9,99 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+12 AÑOS

Una puesta al día muy cuidada de una aventura gráfica memorable. E incluye la aventura original (en inglés). **90**



RESIDENT EVIL 4 HD
»CAPCOM »19,99 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+18 AÑOS

Uno de los mejores juegos de PS2 que divierte como entonces y ahora podemos jugar en PS3 con gráficos HD. **93**



STACKING
»THQ »11,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+16 AÑOS

Un original título que rescata el espíritu de las aventuras gráficas clásicas. Muy rejugable y estéticamente único. **82**

TRINE
»NOBILIS »19,95 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Un mago, un caballero y una ladrona deben cooperar para avanzar por niveles repletos de puzzles y trampas. **89**

ROL





DUNGEON HUNTER: ALLIANCE
»GAMELOFT »12,99 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Unas 30 mazmorras para 4 héroes que quieran explorarlas y matar monstruos cooperando Online u Offline. **84**



MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES
»UBISOFT »14,99 € »1-2 JUGADOR »CASTELLANO »+12 AÑOS

Una franquicia clásica que llega al Store con sus batallas estratégicas y novedades con respecto al original de DS. **80**

LUCHA



KUNG-FU LIVE
»SONY »13,95 € »1-5 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Con la cámara PS Eye nos metemos dentro de un curioso juego de lucha. Es muy original, aunque monótono. **70**



STREET FIGHTER III 3RD STRIKE ONLINE ED.
»CAPCOM »14,99 € »1-2 JUGADOR »CASTELLANO »+12 AÑOS

Un completo y exigente juego del lucha, para muchos el mejor 2D, que vuelve con importantes mejoras. **89**

VARIOS



BRAID
»HOTHEAD GAMES »9,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+3 AÑOS

Puzzles con un uso del tiempo magistral arropados por una apartado gráfico de gran belleza. Una pequeña joya. **91**



CRITTER CRUNCH
»CAPYBARA GAMES »9,99 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+7 AÑOS

Un puzzle en el que debemos comer insectos y regurgitarlos para alimentar a bichos más pequeños. Pica. **83**



ECHOCHROME II
»SONY »12,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un puzzle diferente que convierte tu mando Move en una linterna. Más de 100 laberintos que te atraparán. **80**



FLOWER
»SONY »7,99 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+3 AÑOS

Uno de los juegos más originales y bellos de PS3. Consiste en guiar un pétalo con el movimiento del mando. **90**



FROM DUST
»UBISOFT »14,99 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+7 AÑOS

Sé un dios en este juego de habilidad y estrategia que, pese a sus fallos, entretiene y pica de lo lindo... **82**



PIXELJUNK MONSTERS
»SONY »9,99 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un divertido juego de defensa por torres que te tendrá horas pegado a la consola. Tiene una genial expansión. **85**



SWARM
»HOTHEAD »12,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+7 AÑOS

Un juego de habilidad con toques plataformeros que es capaz de suponer un divertido reto pese a su sencillez. **84**



TUMBLE
»SONY »9,99 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Uno de los mejores juegos exclusivos para Move es este divertido puzzle, en el que debemos apilar bloques. **91**



WORMS 2: ARMAGEDDON
»TEAM 17 »9,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+7 AÑOS

Hilarantes batallas por turnos (online y offline) entre equipos de gusanos armados hasta los dientes. **85**





Envía tus valoraciones a www.facebook.com/revistaplaymania

Impresionante en todo



Cienxcien María

Aunque han reciclado algunas cosas del juegos anterior, no ha defraudado para nada a los fans de la saga, más bien al contrario. Sus creadores han apostado fuerte con esta segunda parte. Y se nota, ya que han conseguido deleitarnos a todos los apasionados de los juegos de rol. El resultado de esta gran apuesta ha sido un juego de rol, impresionante en todo sus aspectos: gráficos, sonido, historia...

94 Un juego de rol impresionante que en todos sus aspectos ha estado a la altura de la saga y de lo que los fans esperaban.

Mucho mejor que el *XIII*

Carlos López

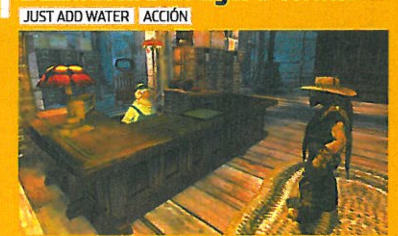
El anterior no me consiguió enganchar y eso que le dediqué bastantes horas y ganas, pero *XIII-2* desde un principio ha conseguido llamarme la atención. Es verdad que visualmente es idéntico al XIII, la historia es una continuación y conserva el mismo modo de combate, pero las novedades como la captura de enemigos y poder volver a lugares que ya hemos estado, incluso en otras épocas, le dan más libertad.

90 Han conseguido darle muchísima más libertad y más cosas para hacer, lo que logra que enganche desde el principio.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN, MANDA TUS COMENTARIOS A NUESTRA PÁGINA DE FACEBOOK: www.facebook.com/revistaplaymania

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Oddworld Stranger's Wrath** — JUST ADD WATER | ACCIÓN



A nosotros, que somos admiradores del universo Oddworld desde *Abe's Oddysee*, nos mola mucho esta reedición en HD de este juego de Xbox.

2. **Shank 2** — EA | ACCIÓN
3. **Street Fighter III 3rd Strike Online Ed.** — CAPCOM | LUCHA
4. **Malicious** — SONY | ACCIÓN
5. **Sonic CD** — SEGA | PLATAFORMAS



VUESTROS FAVORITOS

1. **DC Universe Online** — SONY | ROL DE ACCIÓN



Desde que el juego se puede descargar gratuitamente de PS Store se ha convertido en uno de vuestros favoritos... Aunque los Simpsons le siguen muy de cerca. Y los clásicos, que no falten...

2. **Simpsons Arcade** — KONAMI | MINIJUEGOS
3. **Resident Evil 4** — CAPCOM | AVENTURA DE ACCIÓN
4. **Metal Gear Solid** — KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Zack Zero** — CROCODRILE | ACCIÓN/PLATAFORMAS



Los Simpsons triunfan en el Store con esta reedición del arcade.

Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. PlayManía. C/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "Trucos".
@ Manda tus e-mails a trucos.playmania@hobbypress.es

Claves, consejos y estrategias para ganar

¿Necesitas un poco de ayuda "extra" en algún juego? Pues ésta es la sección que buscas...



ASSASSINS CREED REVELATIONS

EXTRAS

Si consigues el 100% de sincronización en ciertas secuencias obtendrás algunos extras. Estas son las secuencias y el efecto.

- **Sec. 02:** Nalgas de acero.
- **Sec. 03:** Asesinato múltiple.
- **Sec. 04:** Gremio definitivo.
- **Secuencia 05:** Llamar a todos los asesinos.
- **Secuencia 06:** Sigilo permanente.
- **Secuencia 07:** Munición infinita.
- **Secuencia 08:** La vieja águila.

FRAGMENTOS DEL ÁNIMUS

Al encontrar cierto número de fragmentos de Animus, obtendrás diferentes cosas:

- **5 Fragmentos:** secuencia de memoria de Desmond 1.
- **10 Fragmentos:** secuencia de memoria de Desmond 2.
- **15 Fragmentos:** secuencia de memoria de Desmond 3.
- **20 Fragmentos:** secuencia de memoria de Desmond 4.
- **25 Fragmentos:** las Páginas del recuerdo de Ishak Pasha.
- **30 Fragmentos:** la secuencia de memoria de Desmond 5
- **100 Fragmentos:** obtienes uno de los trofeos secretos.

BATMAN: ARKHAM CITY

APARICIONES ESTELARES

- **Killer Croc:** muy cerca del final del juego, entra por el acceso de mantenimiento en el metro a través del distrito industrial. Camina hacia la parte norte de esta zona y lanza un Batarang remoto a través de la puerta rota para alcanzar el interruptor al otro lado.
- **Jack Ryder:** entra en la calle situada al norte del edificio de Ace Chemicals. Camina hacia el oeste por las calles hasta llegar a un grupo de enemigos que están golpeando a Jack Ryder. Habla con él varias veces para acceder a la misión oculta "Disparo en la oscuridad". Después de completar esta misión podrás volver a hablar con Jack Ryder en la entrada de la zona de El Sombrerero Loco.

BINARY DOMAIN

DESBLOQUEABLE:

- **Selector de nivel:** Podrás seleccionar el capítulo una vez hayas completado la Campaña en cualquier nivel de dificultad.

MODO EXTRA:

- **Sin compasión:** Tendrás que terminar la Campaña en el nivel de dificultad Superviviente.

CATHERINE

DESBLOQUEABLE: NUEVOS NIVELES

Supera los 64 primeros niveles de la máquina Rapunzel e introduce este código en la pantalla de título de la máquina para desbloquear nuevos códigos. Sabrás que ha funcionado porque cambian algunos colores (introduce de nuevo el código para deshacer sus efectos). Este es el código: ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓.

DESBLOQUEABLE: MODO COLISEO

Completa la aventura una vez.

SECRETO: CÓMO VER LOS 8 FINALES

El juego tiene 8 finales, a los que accederás dependiendo de tu nivel de karma que tengas en el nivel 9 y las respuestas que des a las 3 últimas preguntas de ese nivel. Estos son los finales y las condiciones que debes reunir para verlos:

Final "Malo" 1: Indicador Karma en azul. Responde "Sí" a las preguntas 1 y 2 y a la pregunta 3 "Excitación caótica".
Final "Malo" 2: Indicador Karma en rojo. Responde "Sí" a las preguntas 1 y 2 y a la pregunta 3 "Días pacíficos".
Final "Bueno" 1: Indicador Karma en rojo. Responde "Sí" a las preguntas 1 y 2 y a la pregunta 3 "Excitación caótica".
Final "Bueno" 2: Indicador Karma en azul o rojo (da igual). Responde "No" a las preguntas 1 y 2 y a la pregunta 3 "Sí".
Final "Bueno 3": Indicador Karma en azul. Responde "Sí" a las preguntas 1 y 2 y a la pregunta 3 "Estoy listo".
Final "Verdadero" 1: Indicador Karma en rojo. Responde "No" a las pregunta 1 y "Sí" a las preguntas 2 y 3.
Final "Verdadero" 2: Indicador Karma posición neutral. Responde "No" a las preguntas 1 y 2 y a la pregunta 4 "Sí".
Final "Verdadero" 3: Indicador Karma en azul. Responde "Sí" a las pregunta 1, "No" a la pregunta 2 y "Estoy listo" a la pregunta 3.

DEUS EX HUMAN REVOLUTION

MUNICIÓN INFINITA

Durante el juego podrás realizar determinados "aumentos" de las habilidades de tu personaje. Si mejoras la habilidad de pirateo y la fuerza podrás manejar torretas, que son más pesadas, pero contienen munición infinita y al utilizarlas no harán que pierdas los puntos de experiencia.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

A pesar de que existen tarjetas o llaves para no tener que piratear todo, si las utilizas no obtendrás los puntos de experiencia por abrir o desbloquear puertas, bombas...

THE KING OF FIGHTERS XIII

DESBLOQUEABLE: VESTUARIO

Podrás obtener vestuario extra si al seleccionar un personaje pulsas SELECT antes de escoger el color. A continuación ponemos una lista con los personajes y la prenda desbloqueada:

- **Andy:** Máscara Ninja
- **Elisabeth:** traje de Elisabeth de King Of Fighters XI
- **Joe Tiger:** boxers
- **K':** traje de doble color
- **Kyo:** traje de la saga de Orochi
- **Raiden:** traje Big Bear
- **Ralf:** traje de camuflaje
- **Mr Karate:** traje de Takuma
- **Yuri:** coleta trenzada

LEGO HARRY POTTER AÑOS 5-7

DESBLOQUEABLE: CÓDIGOS

Selecciona la opción de Extras en el menú principal e introduce los siguientes códigos para obtener el efecto deseado:

- **74YKR7:** puntuación x2
- **VXK9ANE:** puntuación x6
- **HUFV2H:** puntuación x8
- **H8X69Y:** puntuación x10
- **H27KGC:** "Studs" de personajes
- **2FLY6B:** "Studs" de fantasmas
- **T7PVVN:** Navidad (aparecen con el gorro de Papá Noel)
- **J9U6Z9:** Corazones extras
- **ZEX7MV:** Rescate de caída
- **QQWC6B:** Invencibilidad
- **BMEU6X:** Super fuerza
- **HA79V8:** Detector de personajes
- **7AD7HE:** Detector de ladrillos rojos
- **84QNQN:** Detector de ladrillos de oro
- **TTMC6D:** Detector de crespones de Hogwarts.

RAGE

HABITACIÓN SECRETA DOOM

Avanza hasta el refugio de los Gearhead y entra en las oficinas del banco. Tras derrotar a los bandidos encuentra siete teclados de ordenador que tendrás que inspeccionar; tras manejar los siete escucharás una especie de rugido avisando que lo has hecho correctamente. Sólo te queda avanzar de nuevo hasta el principio del nivel y buscar junto a un barril que está ardiendo una puerta semioculta detrás de unas cajas de cartón. Para poder entrar por ella, salta primero sobre el barril, luego a las cajas y después dejarte caer en la nueva habitación.

HABITACIÓN SECRETA QUAKE

Desde Garaje Clandestino, dispara a los 3 interruptores de color rojo que se encuentran en la gran estancia. Dos debajo de pequeñas mesas y el tercero al lado de una estantería; retrocede y podrás acceder a esta habitación secreta atravesando una pared en la que se ha abierto un portal espacio-temporal.

HABITACIÓN WOLFENSTEIN

Durante la misión "Guarida de los Fantasmas", acaba con todos los enemigos de la zona y acércate al televisor de pantalla plana que hay en una de las habitaciones, pulsa el botón de interactuar en la zona de la derecha de la pantalla y se abrirá la compuerta que te llevará a la habitación secreta.

BREAKING BAD

Podrás encontrar este huevo de pascua que hace referencia a la serie Breaking Bad si te diriges a la oficina del Sheriff Black e inspeccionas las estanterías. Se trata de la dentadura de Tuco, un personaje secundario de esta serie. No deja de ser una curiosidad...

SAINTS ROW THE THIRD

DESBLOQUEABLE: CÓDIGOS

Aviso: al utilizar estos códigos se desactivarán los trofeo, así que no guardes la partida (no se puede deshacer el efecto). Para activar los trucos tienes que entrar en el menú de trucos (en la pantalla principal), e introducir estas palabras:

- **cheese:** 100.000 dólares.
- **goldengun:** los enemigos morirán de un solo impacto.
- **givespecter:** moto voladora.
- **givevtol:** obtendrás un F69.
- **givevulture:** helicóptero Saints.
- **givevortex:** obtendrás el coche deportivo Vortex.
- **giveairstrike:** taque aéreo.
- **giveapoca:** arma Apocafists.
- **giveultimax:** arma AS3 Ultimax.
- **givechainsaw:** Aparecerá el Chainsaw.
- **givecyber:** Cyberdestructor.
- **givedrone:** Drone.
- **givegrenade:** una granada.
- **givehammer:** un Hammer.
- **givekrukov:** el K-8 Krukov.
- **givekobra:** el arma KA-1 Kobra.
- **giveminigun:** una minigun.
- **givemolotov:** 1 cóctel molotov.
- **giverpg:** obtendrás un RPG.
- **givesatchel:** cargas explosivas.
- **givetek:** el arma TEK Z-10.
- **mascot:** los peatones se transformarán en mascotas.
- **hohoho:** los peatones se transformarán en proxonetas y prostitutas.
- **brains:** peatones zombis.

SOUL CALIBUR V

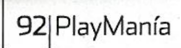
DESBLOQUEABLES: PERSONAJES

Para desbloquear los personajes extra tendrás que realizar las siguientes acciones.

- **Algol Fear:** tendrás que derrotarlo en el Modo Almas Legendarias.
- **Kilik:** tendrás que derrotarlo en el Modo Historia.
- **Pyrrha Omega:** tendrás que terminar con éxito todos los Episodios del Modo Historia.
- **Alpha Patroklos:** tendrás que terminar con éxito todos los Episodios del Modo Historia.
- **Edge Master:** tendrás que terminar con éxito todos los Episodios del Modo Historia.
- **Slysium:** tendrás que terminar con éxito todos los Episodios del Modo Historia.

ESCENARIOS:

Para desbloquear los escenarios extra tendrás que realizar las siguientes acciones:



- **Bosque Desconocido (Noche Oscura):** termina con éxito el Episodio 7 del Modo Historia.
- **Castillo Denever (Ojo del caos):** derrota a Pyrrha Omega en el Modo Historia.
- **Castillo Denever (Asalto):** termina con éxito el Episodio 18 del Modo Historia.
- **Penitenciaría del Destino:** tendrás que vencer a Kilik en el Modo Almas Legendarias.
- **Torre de la Gloria (Santísima Dicotomía):** tendrás que derrotar a Algol Fear en el Modo Almas Legendarias.
- **Torre de la Gloria (Espiral del bien y del mal):** derrota a Edge Master en Almas Legendarias.
- **Utopía de los Bendecidos:** tendrás que derrotar a Elyssia en el Modo Historia.
- **Ciudadela Antigua (Tiempo de Paz):** termina con éxito el Episodio 4 del Modo Historia.
- **Coliseo del Conquistador (Pelea Subterránea):** una vez hayas alcanzado el nivel 13.
- **Caos Astral (Sendero):** una vez alcances el nivel 25.
- **Últimos ritos del Campo de Batalla:** alcanzado el nivel 40.

MODO DE JUEGO

Cuando tu personaje alcanceel nivel 17 se desbloqueará la "Ruta Extra" en Modo Arcade.

SPIDERMAN: EDGE OF TIME

DESBLOQUEABLE: TRAJES

Terminado el tutorial, accede al menú principal, elige una partida y en el menú principal pulsa:
- **Traje Future Foundation:** ↑, ↓, ←, ↑, ↓, ←, →, ←
- **Traje Big time:** pausa, y pulsa: →, ↓, ↓, ↑, ←, ↓, ↓, →

CÓDIGOS

Introduce estos códigos en el modo desbloqueo VIP.
- **Traje Amazing Spiderman nº500:** laststand
- **Traje Poison:** innerspider
- **Traje Spidey contra Wolverine:** coldhearted

THE DARKNESS II:

FINAL SECRETO

Una vez hayas eliminado a todos los jefes espera a que termine la pantalla con los créditos. El final aparecerá después.

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

TRUCO: ROBAR SIN SER VISTO

Realmente es algo más bien lógico. Si quieres que no te vean... tápales la cara. Coge un recipiente grande, como un cubo por ejemplo, y colócalo sobre la cabeza de la persona que esté presente en la sala; de esta forma puedes coger objetos sin esconderte ya que nadie podrá acusarte.

TRUCO: DINERO INFINITO

(Aviso: este truco sólo funcionará si no has actualizado). Este sencillo truco trata de aprovecharse de un "glitch" del juego. Coge un caballo y dirígete hacia Hibernalia; desde allí dirígete hacia el suroeste, a un lugar llamado "Pozo ciego"; sigue subiendo la montaña y verás un altar con un esqueleto encima. Al lado está el libro "Las Puertas de Oblivion"; cógelo, elimina a los esqueletos y registra el esqueleto. Tras cogerlo todo, registra de nuevo y verás que aparece de nuevo el libro. Este ejemplar lo podrás vender por 50 monedas de oro cada copia. Aunque desaparezca el enemigo, el libro seguirá apareciendo.

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3

DESBLOQUEABLE: PERSONAJE

Podrás desbloquear a Galactus "Devorador de Mundos" de dos formas. Obteniendo 30000 puntos de jugador o teniendo una partida guardada del juego original. Si es así, aparecerá el personaje automáticamente.



ARMY CORPS OF HELL

DESBLOQUEABLES:

CAPAS Y MÚSICA: equipa al rey del infierno con estas capas especiales que, aparte de proporcionarle un +7 en el rango de recuperación de sus tropas, vienen acompañadas de nuevas músicas. Para ello tendrás que introducir los siguientes códigos en el menú principal, en la opción código de acceso. Respeta las mayúsculas y minúsculas o no te funcionarán...
- **Gouls Attack!:** G75i8K8a
- **King's-Evil:** KB2p3tAs
- **GxSxD:** GUK218Jh
- **Knights of Round:** K77w3P5a
- **Rachel Mother Goose:** RJ53z42i
- **Survive:** S4R29dlu (el penúltimo caracter es una "i" mayúscula)
- **United:** U541337k

DYNASTY WARRIORS NEXT

DESBLOQUEABLES:

Parte de los desbloqueables se esconden en el modo Gala, en el que tendrás que superar algunos de sus retos para desbloquear los siguientes (te ayudará a mejorar los resultados utilizar el stick en lugar del sixaxis o los botones **L** y **R** para saltar). Esto es lo que puedes desbloquear...
- **Hex Mare:** Completa el minijuego Steeplechase en el modo Gala.
- **Musou Armor:** Completa el minijuego Marksman en el modo Gala.
- **Modo Way of Way of Musou:** Completa el minijuego Calligraphy en el modo Gala en menos de 2 minutos.
- **Windscroll:** Completa el minijuego Bastion en el modo Gala.

NINJA GAIDEN SIGMA PLUS

DESBLOQUEABLES:

NIVELES DE DIFICULTAD: Cumple los requisitos para desbloquear los siguientes niveles de dificultad adicionales:
- **Perro ninja:** muere 3 veces seguidas en el nivel Normal.
- **Muy difícil:** termina el juego en dificultad Difícil.
- **Maestro ninja:** termina el juego en dificultad Muy Difícil.

VESTIMENTAS: Cumple los requisitos para desbloquear los siguientes trajes extra para Ryu y Rachel.
- **Motera (Rachel):** termina el juego en Difícil.
- **Doppelganger (Ryu):** termina el juego en Difícil.
- **Atuendo formal (Rachel):** termina el juego en Normal.
- **Ninja legendario (Ryu):** termina el juego en Normal.
- **Garras de asesino (Ryu):** termina el juego en Muy Difícil.

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3

DESBLOQUEABLES:
- **Galactus:** Consigue acumular 30.000 PP.
- **Modo Galactus:** pulsa **L** + **Start** + ✖ en el modo arcade cuando tengas puesto el cursor sobre Galactus.

VIRTUA TENNIS ED. WORLD TOUR

TENISTAS DESBLOQUEABLES:
- **The King:** acaba el cuarto tour con 750 estrellas y recibirás una invitación para un campeonato especial. En este torneo te espera un partido sencillito, donde si ganas, habrás desbloqueado a este tenista.
- **Tenistas ocultos:** cuando vayas a elegir tenista, en la parte inferior verás la opción cargar (para cargar a tenistas creados por ti). Pues bien, si tras pulsar ✖ en Cargar, pulsas **L** o **R**, accederás a otros dos tenistas secretos.

UNCHARTED EL ABISMO DE ORO

DESBLOQUEABLE:

DIFICULTAD APLASTANTE: Termina la aventura en el nivel difícil para desbloquear este clásico modo de dificultad de la saga. Y suerte con él.



[S.O.S.] TRUCOS

ESCRÍBENOS TUS CARTAS A Axel Springer España, PlayManía. C/ Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid indicando en el sobre "Trucos".
MANDA TUS E-MAILS a playmania.trucos@axelspringer.es

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM

Ante el montonazo de cartas y e-mails que hemos recibido sobre este soberbio juego de rol, hemos hecho un recopilatorio con algunos consejos y ayudas que deberías tener en cuenta cuando recorras Tamriel...

Sobre tu personaje

- **Descansar en camas proporciona el estado "Descansado"**, lo que aumenta los puntos de experiencia (hazlo en una cama de una propiedad tuya y el efecto será mejor).
- **Siempre que vayas a utilizar el arco, activa antes el modo sigilo:** las flechas harán el doble de daño.
- **Lee todos los libros que veas:** cuanto más alto sea su valor, más probabilidad de aumentar una habilidad o incluso de conseguir alguna misión nueva.
- **Al incrementar tu barra de estamina**, también crece tu capacidad de carga. Recuérdalo a la hora de pertrecharte.
- **Los hombres lobo tiene un muy buen sprint**, corren más que cualquier caballo.
- **Si te quedas sin flechas y no tienes dinero para comprar**, ve al patio de cualquier castillo de día y verás a los arqueros practicando. Quédate por la zona y recoge las flechas.
- **Si te decantas por la profesión de ladrón**, pregunta a los posaderos acerca de rumores para obtener suculenta información.
- **Hazte con el amuleto de Mara** para poder casarte (si quieres explorar esa opción).
- **Con el caballo podrás ascender** por algunas montañas que a pie sería imposible recorrer.

Sobre el combate

- **Los ataques afines al hielo**, aparte de causar daño, "frenan" a los enemigos.
- **Usa el entorno a tu favor.** Por ejemplo, si ves aceite en el suelo, préndelo para eliminar a los enemigos o para ver mejor la zona.
- **No mates animales de granja por diversión:** los aldeanos podrán cargar contra ti.
- **Utiliza el ruido de las flechas al chocar** contra una pared para atraer a los enemigos.
- **Los gigantes y mamuts no son muy amigos del agua**, así que si te ves en apuros, corre a un río y lánzales flechas desde allí.
- **Sólo conseguirás que un dragón se pose** en el suelo si estás en un espacio abierto.
- **Cuando hayas limpiado una zona del mapa de enemigos**, vuelve de nuevo pasados unos cuantos días. Los enemigos habrán vuelto a aparecer. Si una zona está repleta de enemigos fáciles de vencer puedes entretenerte para conseguir subir de nivel.
- **Puedes utilizar las Gemas del Alma** para atrapar las almas de los enemigos vencidos en combate, pero no todas las Gemas pueden albergar cualquier tipo de Alma, por ejemplo, el alma de una persona sólo se podrá capturar con una Gema del Alma Negra.

Sobre las habilidades

- **Determinados gritos de dragón harán que aumente la habilidad para "esprintar".** Si lo utilizas junto con el salto podrás llegar hasta zonas antes inaccesibles.
- **Podrás robar con mayor facilidad si al entrar en una estancia retiras las antorchas.** También podrás robar sin peligro si colocas cestos sobre las cabezas de los personajes de esa zona. Es surrealista, sí, pero funciona.
- **Para ejercer como cerrajero con mayor facilidad** coloca una antorcha al lado de la cerradura que vas forzar. Se trata de ver mejor...
- **Los conjuros de reanimación** reanimaa todas las criaturas excepto a los dragones.
- **Cuando elimines a algún enemigo** podrás mover el cuerpo como si fuera un objeto. Así podrás esconderlo para pasar desapercibido.
- **Podrás cavar los yacimientos de minerales si tienes un "pico"** en tu inventario. Si equipas más de 1 obtendrás mineral más rápido.
- **Puedes rendirte ante los guardias si envainas tu espada.** En ese momento dejarán de atacarte y simplemente te arrestarán.

Sobre los compañeros

- **Dale a un compañero una antorcha** y la usará de noche.
- **Compra un perro a un criador.** Valen más de lo que realmente cuestan...
- **Puedes quitarle las llaves de sus casas** a tus compañeros para hacerte con ellas.
- **Al intercambiar armaduras con ellos**, automáticamente se equiparán la mejor.
- **Los compañeros sólo mueren en combate:** si no están peleando, no morirán.
- **Si despides a algún compañero y te arrepientes**, volverá al lugar donde lo encontraste y con el equipo que le proporcionaste.

Sobre los mercaderes

- **Si das una moneda de oro a algún vagabundo** justo antes de que vayas a comprar o a vender algún objeto conseguirás mejores precios (durante un tiempo determinado).
- **Los mercaderes que venden de todo en Skyrim son muy pocos.** El mejor sin duda es Grelka, lo encontrarás en Riften una vez te hayas unido al Gremio de Ladrones.
- **La mercancía que tiene disponible cada mercader** será repuesta cada 48 horas.

Otros consejos

- **Los servicios de carromatos** sirven para viajar rápido entre ciudades.
- **Aunque vayas sobrecargado de peso** podrás viajar de forma rápida a caballo.
- **En algunas mesas de militares puedes encontrar mapas** con banderines en determinadas localizaciones. Si las investigas aparecerán en tu mapa automáticamente.
- **Si pones objetos en cofres situados en tus casas**, podrás recuperarlos cuando quieras, pero si los colocas en algún cofre que no es tuyo, desaparecerán tras unos días.
- **Si entras en cuevas oscuras**, coloca antorchas en las paredes.
- **Para conocer el significado de los símbolos** que aparecen en puertas de castillos, ruinas y casas, lee el Libro "Marcas de las Sombras".
- **Truco para obtener casas gratis:** tienes que ser muy rápido. Nada más darle a la opción de comprar la casa, busca un cajón dentro para guardar tu oro. Al rato recibirás la escritura y podrás recoger tu oro del cajón (puede no funcionar tras las últimas actualizaciones).







El sargento Heller protagonizará *Prototype 2*, un sandbox que nos dará destructivos poderes para enfrentarnos a un Manhattan lleno de mutantes, algunos de ellos de gran tamaño...

PS3 | ACTIVISION | AVENTURA DE ACCIÓN | 24 DE ABRIL

Prototype 2

UNA HISTORIA (MUTANTE) DE **VENGANZA**

Juegos en mundo abierto o "sandbox" hay bastantes, pero ninguno con la brutal propuesta de la serie Prototype. En el primero encarnamos a un infectado con un virus mutante que le proporciona destructivos poderes para enfrentarse a los numerosos enemigos, desde mutantes con comportamiento de zombie a criaturas más grandes y fuertes y, de paso, buscar al culpable. Su secuela seguirá esta línea, pero limando los puntos que no gustaron (exagerados picos de dificultad, modesto apartado técnico...) y potenciando otros, como la recreación de Manhattan. Así, la temática central en esta ocasión será la lucha entre 2 de estos mutantes: Alex Mercer (el prota del primero) y el sargento Heller, un militar que busca venganza tras perder a toda su familia y que desarrollará unos poderes similares a los de Mercer (desde absorber a personajes a convertir sus extremidades en armas), además de poder usar todo tipo de armas de fuego, incluidas las que podrá arrancar de vehículos como helicópteros. Con estas habilidades recorrerá 3 zonas de Manhattan: una roja o infectada, una amarilla o en cuarentena y una verde segura, dominada por militares... aunque habrá cambios en todas. Añade a la mezcla nuevos poderes y habilidades (como unos nuevos tentáculos para enganchar y reventar a los enemigos), la posibilidad de equipar 2 poderes para crear combos de ataques más variados, Quick Time Events para superar ciertas situaciones, enemigos finales más grandes, misiones mejor integradas en la historia o más opciones para crear el caos. Y lo mejor de todo es que llegará doblado al castellano y con 2 ediciones especiales: Radnet (con desafíos, misiones y recompensas durante 7 semanas) y Blackwatch (incluye la edición Radnet, banda sonora, libro de arte...).

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Una aventura mejorada en muchos aspectos, desde lo técnico a lo jugable, y que promete ser aún más salvaje y bestia que su antecesor... Y eso es ya bastante.

***Prototype 2* contará con un motor gráfico muy mejorado, más opciones para crear el caos, nuevas armas y, además, llegará doblado al castellano.**

Absorber enemigos, pilotar vehículos militares, desarrollar armas en sus brazos... Heller tendrá habilidades similares a las de Alex Mercer.

Manhattan tendrá 3 zonas: una infectada, otra en cuarentena y otra segura, controlada por los militares de Blackwatch.



SE PARECE A...

Prototype 2 será un sandbox, aunque mucho más bestia y gore que la gran mayoría. De hecho, sólo el primer *Prototype* ofrecía un nivel de libertad, hemoglobina y casquería similar. Otro que se aproxima a su idea es *inFamous*... pero en el sentido de controlar a un protagonista "mutante" que desarrolla nuevas habilidades en un mundo abierto.

PROTOTYPE

Es la referencia más obvia: comparten escenario, habilidades, estilo de juego... aunque *P2* estará mucho mejor.

INFAMOUS

Otro sandbox con un héroe que evoluciona y desarrolla nuevas habilidades, que se enfrenta a mutantes...

Alex Mercer no será el protagonista, sino el objetivo de Heller. Y es que el trasfondo del juego será la lucha entre dos Prototypes muy evolucionados...

El sistema de evolución de habilidades seguirá estando presente y con él podremos incluso llegar a planear largas distancias...

HELLER, UN NUEVO **ANTIHÉROE** AÚN MÁS PELIGROSO

El sargento Heller contará con algunas diferencias respecto a Alex Mercer (prota del primero): en cualquier momento podrá equipar 2 armas mutantes (y realizar combos con ellas), además de disponer de nuevas habilidades (como un sónar) y usar armas de fuego. Será una máquina letal...

NUEVAS HABILIDADES

Como unos tentáculos llamados "tendrils" o "zarzillos" que engancharán y despedazarán a los enemigos.

ARMAMENTO

Stingers, lanzagranadas... Heller incluso podrá arrancar y usar armamento de algunos vehículos militares.

PS3 | NAMCO BANDAI | VELOCIDAD | 30 DE MARZO

Ridge Racer Unbounded

ACELERA, DERRAPA, SALTA: HAZ TUYA LA CIUDAD... ¡DESTRUYÉNDOLA!

Cada vez resulta más difícil destacar en un género tan prolífico como el de los juegos de conducción y para lograrlo la saga *Ridge Racer* apostará por la vertiente más espectacular de las carreras, donde los típicos derrapes de la serie se combinarán con elementos reciclados de títulos como *Burnout* o *Flatout*. Y es que las pruebas de *Ridge Racer* serán bastante heterodoxas: competiremos en circuitos urbanos donde tan importante será acelerar al máximo como conseguir "turbo" (destruyendo a los rivales, arrasando con farolas o árboles, saltando sobre rampas improvisadas...). Y es que el turbo nos permitirá atravesar de forma espectacular diferentes zonas del circuito (un edificio de oficinas, un centro comercial...) y así abrir atajos alternativos y lograr más puntos. El resultado no será muy original, pero asegurará carreras vibrantes y de una espectacularidad muy cinematográfica, apoyada por los vehículos, todos modelos ficticios, pero con un acabado realista que recordará a los deportivos más lujosos del mercado. Por supuesto, habrá varios tipos de pruebas: carreras donde la destrucción del escenario será la clave, otras donde habrá que conseguir la máxima puntuación derrapando, eventos contrarreloj donde no faltarán los saltos imposibles... Todas estas pruebas estarán disponibles tanto en el modo individual ("Domina Shatter Bay") como en el modo multijugador ("Domina el mundo") donde nos aguardan potentes opciones online, incluida la posibilidad de competir en circuitos creados por nosotros. Técnicamente mostrará circuitos llenos de detalle y un buen apartado sonoro, acompañados por un sensacional sistema de control. Es verdad que en la versión que hemos probado se notaba un framerate inestable que ralentizaba algo las carreras, pero si se subsana este problema, el nuevo *Ridge Racer*, puede ser una agradable sorpresa dentro del género.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Si se solucionan las ralentizaciones, la saga *Ridge Racer* podría volver a lo más alto de la velocidad arcade, gracias a las novedades y espectacularidad de esta entrega.



La saga *Ridge Racer* se desmelena con este arcade de carreras donde sembraremos el caos al volante.



La clave está en lograr turbo, destrozando el mobiliario urbano, "reventando" a todos los rivales... ¡Y hasta atravesando edificios!



■ Podremos participar en diferentes pruebas: carreras contra otros 11 corredores, pruebas contrarreloj...

■ Los coches no son reales, pero su diseño recuerda al de los deportivos más modernos y agresivos.



■ Correremos por la ficticia ciudad de Shatter Bay que estará dividida en 9 zonas.



■ Contará con unas potentes y variadas opciones Online. Incluso podremos subir niveles que creemos con un potente editor!

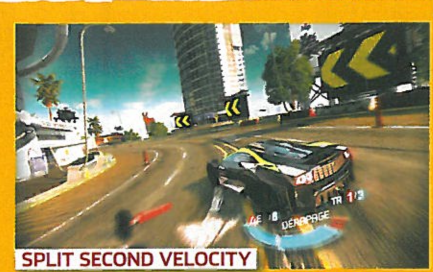
Los clásicos derrapes de la saga seguirán presentes, pero apostará por un cambio de registro para ofrecer mayor espectacularidad.

» SE PARECE A...



BURNOUT PARADISE

Su exagerada sensación de velocidad y sus terribles choques por las calles de Paradise City hacían de él un arcade de carreras lleno de adrenalina.



SPLIT SECOND VELOCITY

Sus vibrantes y rápidas carreras eran todo un espectáculo cuando el jugador sembraba el caos al destruir grandes estructuras del escenario.

PS3 | NAMCO BANDAI | LUCHA | 30 DE MARZO

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Generations

LUCHA **GENERACIONAL** AL ESTILO NINJA

Ciberconnect 2, los encargados de la saga *Ultimate Ninja*, vuelven a la carga con la que promete ser la entrega más completa de todas. En ella nos esperan 70 personajes pertenecientes a todos los arcos argumentales de la serie (desde los orígenes hasta la cuarta guerra ninja), por lo que nos reencontraremos con personajes muy queridos por los fans, como Zabuza y Haku, de los que incluso descubriremos sus orígenes (gracias a más de una hora de vídeo creada por el estudio Pierrot, los creadores del anime).
En cuanto a los modos de juego también irá muy bien servido. Aunque no habrá un modo aventura, no faltará el típico modo historia (inicialmente habrá 3 personajes, e iremos desbloqueando más tramas, algunas originales para el juego) ni los combates online. Estos últimos presentarán multitud de novedades, como un "duelo" previo a los combates en el que podremos usar los códigos de las cartas físicas que se venderán y, gracias a los cuales, conseguiremos ventajas y ayudas para el combate. Sin duda, un título que promete calidad a raudales...

» SE PARECE A... **NARUTO SUN STORM 2**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



■ *Generations* volverá a centrarse en la lucha, es decir, no tendrá un modo aventura, aunque habrá modo historia con muchos personajes disponibles.



■ Más de 70 luchadores estarán disponibles....

■ En el modo Bestia mutaremos al luchador en gigantescas criaturas.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal Jefe de Sección.
David Villarejo Subdirector de Arte.
Ruth Caravaca Maquetación.

Ana María Torremocha, María Jesús Arcones
Secretarias de Redacción.

Colaboradores: Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Francisco Javier Cabal, Daniel Lara, Juan Lara, David González, Antonio Sánchez.

FOTOGRAFÍA Asimétrica Taf
playmania@axelspringer.es

Edita
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas **Javier del Val**
Directora de Marketing **Belén Fernández**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Jefa de Servicios Comerciales **Jessica Jaime**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Publicidad **Noemí Rodríguez.**
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Santiago de Compostela, 94, 8ªPlanta. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

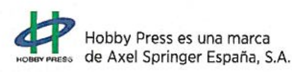
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
España: S.G.E.L.
Tel. 91 657 69 00
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
902.73.42.43

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RIBADENEYRA
C/ Torneros, 16. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 06/2012

Printed in Spain

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.


Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.


Publicación controlada por OJD



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL 16 DE ABRIL

» REPORTAJE
Los Nº 1 del 2012

Desde *GTA V* a *Max Payne 3*, pasando por *Resident Evil 6*, *Assassin's Creed III* o lo último de los creadores de *Heavy Rain* y *God of War*...

» REPORTAJE
NUEVAS FORMAS DE VER LA GUERRA

Los juegos de guerra siguen estando de moda, aunque se reinventan para ofrecer experiencias nuevas en frentes poco explotados. El mes que viene os lo contaremos todos sobre los nuevos juegos bélicos para este 2012, desde *Medal of Honor Warfighter* a *Spec-Ops*...



» GUÍA PRÁCTICA
METAL GEAR SOLID HD COLLECTION

Todas las claves para exprimir a tope los juegos de la colección HD: *Metal Gear Solid 2, Snake Eater* y *Peace Walker*. ¡Y podrás guardar la guía en la caja del juego!

